

CONFLICT
VIETNAM
Estrategia
La Clú Play, ¡está pa' comérsela!
club play
Toda la verdad sobre
METAL GEAR SOLID 3
YU-GI-OH!
Fusiones
Preview-Personajes-Escenarios
Equipamiento y en exclusiva
¡¡te adelantamos el Metal Gear Acid!!
MAYDAY COMICS
Año 3 #25
Argentina $ 4,90.-
RVM: Se viene la calor
DIGIMON
DIGIMON WORLD 3
Estrategia Clásica
THE X FILES
Estrategia Completa
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME/MIDNIGHT CLUB II/STREET RACING SYNDICATE
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING/HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
SLY 2: BAND OF THIEVES/SPIDERMAN 2/MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE/DUNE 2000

BUSCALO EN NUESTROS DEALERS OFICIALES

El Rey Rivadavia 594 Escobar	Oasis Games Rivadavia 728 Pilar	Video Libra Mitre 485 Lujan	Compumar Calle 2 Nro. 961 Santa Teresita
Sytlo V. Juegos Calle 64 Nro. 2946 Loc. 26 Necochea	Floppy V. Juegos Moreno 302 Tres Arroyos	Bh Insumos Catamarca 240 La Rioja	Master Games Cordoba 955 Loc. 35 Rosario
Super Mario Games San Nicolas 814 Pergamino	Junior Games Dean Funes 274 Cordoba	J.F. Import Peat. Alberdi 249 Salta	Import Shop San Martin 2365 Loc. 2 Santa Fe
Zona Zero Rividavia 3396 Santa Fe	Mc. Compugame Constitucion 613 Rio Cuarto	Play & Play P.B.Luna & 25 de Mayo La Rioja	Pipas Jugueterias San Martin 858 Parana
Todo Juegos San Martin 672 Parana	Wild Game San Luis 1075 Rosario / Sta. Fe	Players Games Chiozza 1976 San Bernardo	Delta Computacion Carrefour Mar del Plata
Palucci V. Juegos San Martin 1743 Villa Constitucion	Game Over Curupaiti 475 Rio Gallegos	Task Paseo 105 y Av 3 Loc 6 Villa Gesell	Fixion Comics Belgrano 777 Jujuy
Replay R. Peña 1094 Capital Federal	Meridiana Rivadavia 5108 L.307 Capital Federal	Video Compu Av. Entre Rios 1012 Capital Federal	Wizard Acoyte 484 Capital Federal
Park System Dean Funes 2146 Capital Federal	Dima Games Avellaneda 880 Capital Federal	Magic Bucarelli 2331 Capital Federal	Compuservice San Juan 2144 Capital Federal
Leo Station Humberto Primo 282 Quilmes	Know How 9 de Julio 1452 Lanus	Le Mans Boedo 126 Lomaz de Zamora	Tabaco J.D.Peron 2186 Valentin Alsina
Audilem Alem 305 Quilmes	Pochos Video Calle 147 N 1352 Berazategui	Stuart Carrefour Loc. 15 La Plata	Planet Games D. Salta 802 Martinez
Incopar Centenario 352 San Isidro	Pc Mania Diag. Brown 1407 Adrogue	CMA Rivadavia 2702 Los Polvorines	Jug. Mikis Av. San Martin 2697 Caseros
Jugueterias 5 1/2 Arias 2369 Castelar	Arlequin Bv. S. Martin 3076 L. 4 El Palomar	Megapark Av. Vergara 2441 Villa Tesei	Dartagnan Av. Rivadavia 14048 L.2 - Ramos Mejia
Kin Pin Melvin Jones 52 Jose C. Paz	Mundo Feliz Arieta 3243 San Justo	Mortal Games Belgrano 3458 L.64 San Martin	Axa Concejal Tribulato 890 San Miguel



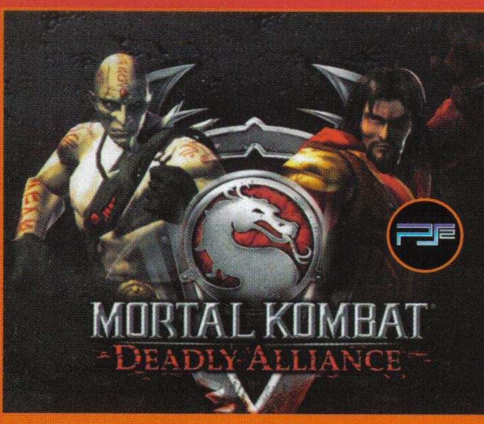
CAMBIA POR FUN TIME



USB GAME PAD FOR PC
10 BOTONES DE DISPARO

FUN TIME LA LINEA MAS COMPLETA DE ACCESORIOS CON GARANTIA REAL

WWW.FUN-TIME.COM.AR



Kame-Hameeee... ah, no... eso es de otro juego...

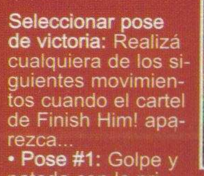
Mortal Kombat: Deadly Alliance es la confirmación de que, cuando algo está bien hecho, puede perdurar en el tiempo. Está bien, es cierto que no todos los MK fueron grosos pero, en términos generales, no quedan dudas de que es una de las sagas de lucha más exitosas que ha habido. Y por eso te damos estos dos trucos que te van a venir bárbaro...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE: 8,75





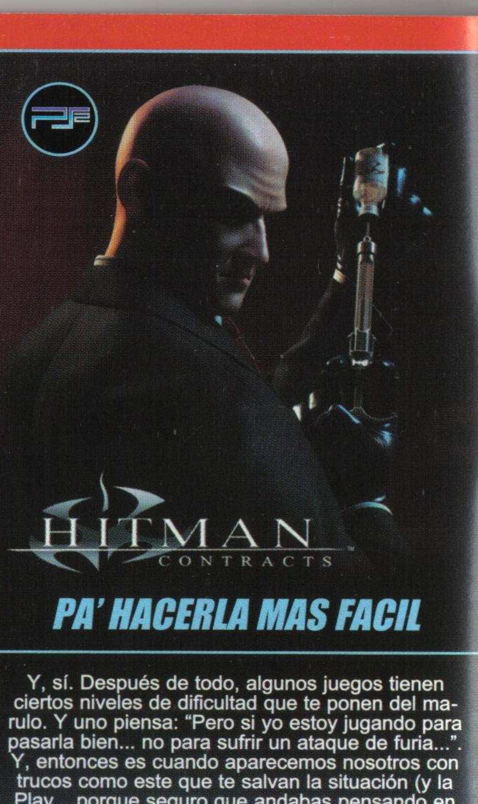
Recuperar la password: ¿Te olvidaste de tu palabra clave? No hay problema. Comenzá un nuevo perfil con cualquier nombre y confirmalo. Luego, seleccioná un ícono y el juego te va a dar una password... la cual es idéntica a la de tu juego anterior. Ahora sí: anotá la password (pa' que no te la vuelvas a olvidar, cabeza de chorlito) y borrá el nuevo perfil que creaste.





Seleccionar pose de victoria: Realizá cualquiera de los siguientes movimientos cuando el cartel de Finish Him! aparezca...

- **Pose #1:** Golpe y patada con la primera postura de arte marcial (por ejemplo, con Sub-Zero sería Shotokan).
- **Pose #2:** Golpe y patada con la segunda postura de arte marcial (por ejemplo, con Sub-Zero sería Dragon).
- **Pose #3:** Ejecutá una Fatality.

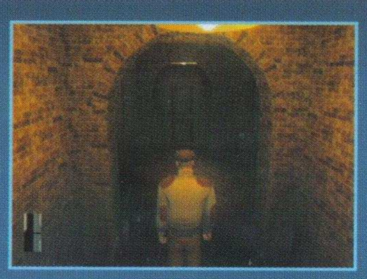


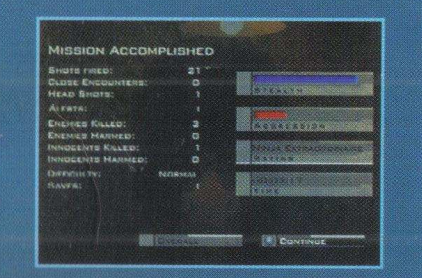
PA' HACERLA MAS FACIL

Y, sí. Después de todo, algunos juegos tienen ciertos niveles de dificultad que te ponen del marulo. Y uno piensa: "Pero si yo estoy jugando para pasarla bien... no para sufrir un ataque de furia...". Y, entonces es cuando aparecemos nosotros con trucos como este que te salvan la situación (y la Play... porque seguro que andabas pensando en revolearla por la ventana).

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL HITMAN: CONTRACTS: 8,50

Saltear nivel y obtener arma secreta: Durante el juego, presioná R2, L2, ↑, ↓, L3, ●, ✖, ●, ✖.







LOS MEJORES TRUCOS

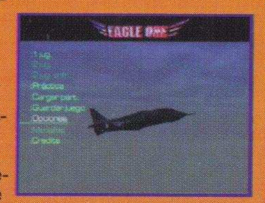
Si lo tuyo son los aviones, los combates aéreos, los misiles que persiguen a su blanco y la adrenalina pura, entonces es seguro que tenés entre tus favoritos a este Eagle One: Harrier Attack. Y, por ende, seguro que estos trucos que te damos te van a dejar babeando...

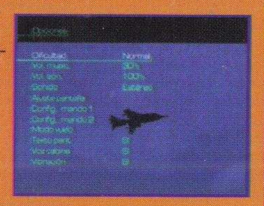
Selección de Nivel: Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R2, L2, Start** en la pantalla de opciones. Un sonido va a confirmar si lo hiciste correctamente. Tené en cuenta que también podés hacer esto accediendo a la pantalla de opciones desde el menú principal.

Municiones Ilimitadas: Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R2, L2, R1** en la pantalla de opciones. Un sonido va a confirmar si lo hiciste correctamente. Tené en cuenta que también podés hacer esto accediendo a la pantalla de opciones desde el menú principal.

Invencibilidad: Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R2, L2, L1** en la pantalla de opciones. Un sonido va a confirmar si lo hiciste correctamente. Tené en cuenta que también podés hacer esto accediendo a la pantalla de opciones desde el menú principal.

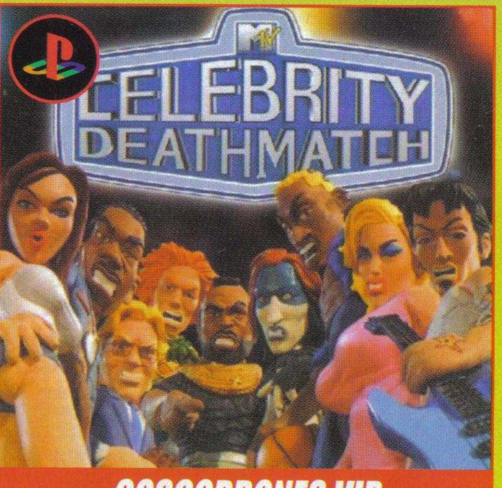
Combustible Ilimitado: Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R2, L2, Select, R1, L1** en la pantalla de opciones. Un sonido va a confirmar si lo hiciste correctamente. Tené en cuenta que también podés hacer esto accediendo a la pantalla de opciones desde el menú principal.





Misión Secreta: Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R2, L2, R1, L1** en la pantalla de opciones. Un sonido va a confirmar si lo hiciste correctamente. Tené en cuenta que también podés hacer esto accediendo a la pantalla de opciones desde el menú principal.

Reparar Daños: Regresá a tu base o al USS Armstrong y aterrizá para poder reparar tu avión en un punto. Sólo podés hacer esto una limitada cantidad de veces.



COSCORRONES VIP

¿A quién no le gustan los juegos de lucha? Por más que seas un fan de las Aventuras Gráficas, seguro que alguna vez te cascoteaste con un juego de peleas. Por más que tus favoritos sean los RPG, no me vengas con que nunca le diste duro al joystick con uno de lucha. Y es por eso que te damos ahora estos trucos para el MTV's Celebrity Deathmatch... porque seguro que los vas a aprovechar.

Adam Sandler: Ingresá el nombre Adam Sandler en el modo "Make a Character".

Cousin Grimm: Completá el Episodio 1 con el ránking "Perfect".

Frankenstein: Completá el Episodio 2 con el ránking "Perfect".

Ring Tumba: Completá el Episodio 3 con el ránking "Perfect".



La Momia: Completá el Episodio 3 con el ránking "Perfect".

El Hombre Lobo: Completá el Episodio 4 con el ránking "Perfect".

Ring Cementerio: Completá el Episodio 4 con el ránking "Perfect".



Ring Nave Espacial: Completá el Episodio 5 con el ránking "Perfect".

Alien: Completá el Episodio 5 con el ránking "Perfect".



Nick Dimond Gladiador: Completá el Episodio 6 con el ránking "Perfect".

Johnny Gomez Hechicero: Completá el Episodio 6 con el ránking "Perfect".

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Un monstruo al acecho

La tercera aventura de Solid Snake está casi entre nosotros. Y éste es uno de esos juegos que traen varios ases bajo la manga: escenarios novedosos, un modo de juego renovado, movimientos más que originales... y varias sorpresas que te van a dejar con la boca abierta...

Metal Gear Solid 3: Snake Eater es, sencillamente, el juego más esperado en el mundo. No hay un solo título que el público aguarde con mayor expectativa y desesperación en ningún rincón de nuestro superpoblado planeta. Pero se trata de la tercera entrega de una saga... o la quinta.... o la sexta... Porque Metal Gear Solid viene ya desde hace mucho tiempo. Así que, para que las cosas se entiendan bien, démonos primero una vuelta por el pasado...

UN POQUITO DE HISTORIA

En el futuro, cuando algún historiador del software de entretenimientos decida escribir la historia del género que suele conocerse como Stealth (sigilo), y que también puede ser conocido con el más extenso nombre de "Acción Táctica y Espionaje", es indudable que comenzará su narración hablando sobre Metal Gear. El primer juego de la gran saga creada por Hideo Kojima nació allá por 1987 para un tipo de computadora japonesa llamada MSX y se encargó de abrir todo un nuevo mundo de posibilidades gracias a su modo de juego y por priorizar la cautela, el sigilo y la inteligencia por encima de la fuerza bruta. También contenía una historia compleja y muy poco convencional por ese entonces, que se centraba en la proliferación de armas nucleares y el peligro de la devastación mundial, algo muy alejado de la onda de los Mario, es decir, rescatar a la princesa, una temática que ya se estaba convirtiendo en aburrida y simplista.

Pero, dado que la computadora MSX nunca llegó a occidente, la enorme mayoría de nosotros recién pudimos conocer este juego cuando su secuela salió para el NES (Nintendo Entertainment System), versión que se asemejaba mucho a la original pero que poseía algunas diferencias. Y acá es cuando la cosa se pone extraña. El no muy brillante juego para NES salido en 1990 y que se conoció como Metal Gear 2: Snake's Revenge, no es realmente un Metal Gear: Hideo Kojima no tuvo absolutamente nada que ver con este juego. El verdadero Metal Gear 2 llevó como subtítulo Solid Snake y solamente se desarrolló para la MSX. Este juego significó una mejora sustancial tanto en narrativa como en modo de juego pero, al igual que antes, los occidentales nunca pudimos disfrutar de él.

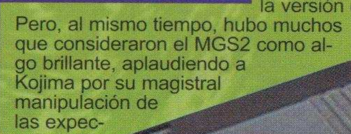
Y acá es cuando la serie se toma un tiempito de descanso. Casi una década. Snake se perdió la generación de software de entretenimiento de 16 bits para hacer su regreso triunfal (y ustedes mismos no me dejan mentir cuando digo "triunfal") en el año 1998, para la PlayStation y con el nombre de Metal Gear Solid (si vos, que conociste la saga recién con este juego, te preguntabas el por qué del Solid en el nombre, te cuento que aludía tanto al protagonista -como bien te habrás imaginado- como al hecho de que estaba realizado con polígonos 3D texturados).

Metal Gear se había convertido al 3D y los resultados fueron espectaculares. La recién implementada tercera dimensión le dio al juego un nivel de control sin precedentes y el talento cinematográfico de Kojima salió a la luz: MGS tenía un modo de juego fabuloso pero, al mismo tiempo, una historia atrapante. Y esta historia era narrada en base a escenas animadas magistralmente realizadas. Si bien en la mayoría de los juegos se echaba mano a muy costosas animaciones por computadora (lo que se conoce com CG, "computer generated"), en MGS estas escenas estaban hechas con el mismo motor del juego, lo que le dio a la narración una fluidez maravillosa y un realismo vívido, al tiempo que le permitía a Kojima dar rienda suelta al director cinematográfico que dormía dentro de él. Con Metal Gear Solid, la serie había quedado para siempre grabada en la historia de los videojuegos. Pero, como es lógico ante un éxito de tal envergadura, muchos pensaron que, después del pico alcanzado por el MGS, sólo se podía ir hacia abajo. Y muchos creen que así fue.

El primer trailer del Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty fue dado a conocer en la E3 de 2000, causando un revuelo sensacional. Era, sencillamente, el primer juego para PlayStation 2 que tenía gráficos acordes a lo que se esperaba de la nueva consola de Sony, y las expectativas para con él alcanzaron niveles de obsesión. Sin embargo, Kojima sorprendió a todos los fans reduciendo a Solid Snake a un personaje secundario y centrando la historia en el menos intrigante Raiden. Y, lo que es casi tan importante, la historia era realmente extraña, llevando a que muchos jugadores perdieran el entusiasmo. Pero hay que recordar que, por aquel entonces, se habló incluso de que el juego ni siquiera iba a ser lanzado fuera de Japón: la historia se centraba en un ataque terrorista en la ciudad de Nueva York... y el recuerdo del 11 de septiembre todavía estaba fresco en la memoria de los estadounidenses (que, aunque nos moleste, constituyen el merca- r excelencia de oc- te). Este fue, segu- ente, uno de los mo- os por los cuales la historia parecía poco sólida, dados los cambios de último momento que debieron realizarse para la versión en inglés.

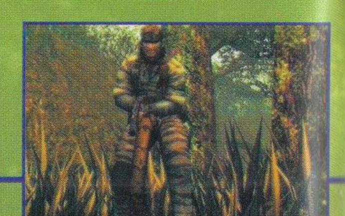
Pero, al mismo tiempo, hubo muchos que consideraron el MGS2 como algo brillante, aplaudiendo a Kojima por su magistral manipulación de las expectati-

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
Distribución	Konami
Desarrollo	Konami JPN
Género	TPS / Acción
Plataforma	PlayStation 2
Nro. de Jugadores	1
Fecha de Lanzamiento	Noviembre 2004



Este es el arte de tapa de los distintos productos del MGS 3.











LOS PERSONAJES

Solid Snake

Como dijimos anteriormente, Snake Eater transcurre en 1964. Dado que los juegos anteriores tuvieron lugar a fines del siglo XX y principios del XXI, esto ha levantado un revuelo inesperado. ¿Cómo puede ser que un Snake de treinta y tantos años haya protagonizados las anteriores aventuras... y luego aparezca en el '64 con la misma edad? Las especulaciones en internet no se hicieron esperar, y van desde viajes en el tiempo hasta clonación, pasando por una que dice que uno de los juegos anteriores no fue sino un elaborado sueño. La verdad, sin embargo, es mucho más lógica. E interesante.
Para decirlo en pocas palabras... éste no es el mismo Solid Snake que conocimos. Se trata, nada menos, que de su padre.
Sí. Mientras que Kojima se ha mantenido muy silencioso al respecto, todo indica que el agente llamado Solid Snake en el MGS3 no es otro que Big Boss, el legendario soldado definitivo, villano del Metal Gear original, fundador de la Unidad de Fuerzas Especiales Foxhound y padre genético del soldado que luego conocimos como Solid Snake. Y, si había alguna duda, ésta se desvaneció con el trailer presentado en la E3 de este año, en el cual Snake usa un parche en un ojo. Y éste es el rasgo distintivo de Big Boss.
Si prestás atención a las imágenes, o si tenés la posibilidad de ver el trailer, te vas a dar cuenta de que hay ciertas diferencias cruciales entre este Snake y el anterior. El del MGS3 es más duro, menos amistoso. Tal vez, incluso, con mayor masa muscular. Su actitud es más severa y sus rasgos son más tensos. Mientras el Solid Snake del MGS2 es un hábil espía profesional, el del MGS3 da toda la sensación de ser en realidad un endurecido mercenario. Viendo lo que hemos visto hasta ahora, es muy poco probable que este Snake pudiese llevarse bien, por ejemplo, con un personaje como Otacon (de hecho, es muy probable que lo aborrezca).
Mientras que muchos pueden llegar a extrañar al Snake del pasado (¿o del futuro?), no quedan dudas de que este sería uno de los inconfundibles giros tan propios de Kojima. Mientras que el Snake anterior es un tipo cool, heróico y humanitario, este nuevo (¿o viejo?) Snake le da a la serie la posibilidad de tomar un rumbo más oscuro y acaso más atractivo, dado que la zona gris que se encuentra entre el bien y el mal suele ser, narrativamente hablando, mucho más rica e interesante que cualquiera de los dos extremos.
Lo que sí esperamos es poder ver qué causó que este Snake decidiera encaminarse hacia el lado del mal para convertirse en Big Boss. ¿Cómo se corrompe a un héroe?

Sokolov

Es el científico ruso que desea desertar hacia occidente, consternado por las implicaciones de su propia creación: el Metal Gear. "Para ser honesto contigo, estoy cansado", dice. "Los científicos siempre somos usados". Al igual que todos los otros personajes, todavía no se sabe cómo puede llegar a afectar la historia. Al ser Sokolov el objetivo de Snake, es probable que nos encontremos súbitamente con misiones en las que debemos protegerlo de todo daño (similar a lo que sucedía con Emma en el MGS2).

El Coronel

Si alguien pensaba que en el MGS3 no iba a estar presente el elemento sobrenatural que hubo en los dos primeros juegos (los dos primeros para PlayStation, se entiende), estaba equivocado. Este Coronel, cuyo nombre aparentemente sería Thunderbolt, tiene la capacidad de controlar la electricidad mediante arcos eléctricos que se disparan desde su cuerpo. Tiene un rostro horriblemente desfigurado, una fuerza sobrehumana y, en apariencia, sería el villano principal del juego. Si bien no se sabe aún cuáles son sus motivos o para quién trabaja, no es desacertado pensar que su intensión es apoderarse del Metal Gear.

vas. Cualquiera sea el caso (probablemente, ambas apreciaciones sean correctas) y a pesar del final del juego, Kojima anunció que el MGS2 marcaría el final de la serie, corrigiéndose después para aclarar que se trataba en realidad de su última participación como director de la misma. Sin embargo, y afortunadamente, parece que el buen Hideo volvió a sus cabales y se lanzó de lleno a trabajar en el Metal Gear Solid 3.

NUEVOS ESCENARIOS

A pesar de su suceso casi sin precedentes y de su popularidad, la serie de los Metal Gear fue, es y será siempre arriesgada. Con este MGS3, Kojima vuelve a poner su reputación en juego al crear algo totalmente único. Y si en el MGS2 cambió de protagonista sin previo aviso, ¿por qué no ir más lejos entonces con el MGS3? ¿Por qué no cambiar, por ejemplo, los escenarios y la época? Y así lo hizo.

Ocelot

Revolver Ocelot, el letal pistolero ruso del Metal Gear Solid, el eficaz tirador de Foxhound, el legendario agente de Spetsnaz... fue alguna vez un chico. En el MGS3, Ocelot aparece como un pibe de unos veinte años, aunque demostrando ya su asombrosa puntería con una pistola automática. En el trailer es derrotado por Snake quien, de todas formas, queda lo suficientemente asombrado con la capacidad del muchacho como para darle unos consejos. "No estás hecho para una automática. Tiendes a doblar tu codo para absorber el impacto. Y esa es una técnica para revólver". Esto nos muestra que la característica arma de Ocelot le fue sugerida ni más ni menos que por el propio Snake... aunque es posible que cambiara de arma simplemente porque prefería que lo llamaran Revolver y no Pistola. Es probable que Ocelot sea uno de los sub-villanos del juego, lo que nos permite ver cómo comenzó su historia.

Eva

En realidad, este nombre no está confirmado (es sólo un rumor), pero Eva sería esa muchacha de pocas ropas que aparece en el trailer. No se sabe mucho de ella (en realidad, no se sabe mucho de ninguno de los personajes), pero hay fuertes informaciones no oficiales que indican que Eva sería la compañera de Snake (como Meryl lo fue en el MGS). Los diálogos que se escuchan en el trailer indican que Eva ha cambiado de bando, aunque no se sabe hacia qué lado (si era mala y se hizo buena, o si era buena y se hizo mala). Una frase que llama la atención: "Los maestros nos enseñaron que el primer espía de la historia fue la serpiente de la Biblia".

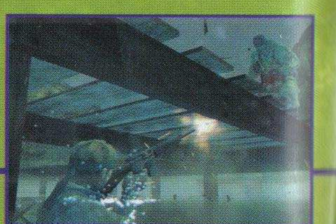
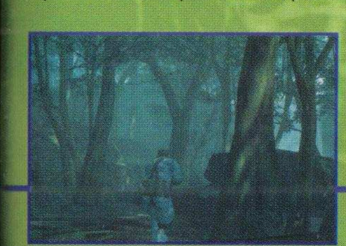
The Boss

Otro soldado legendario, The Boss es una mujer de unos cuarenta y pico de años enfundada en un traje mucho más modesto y respetable que el de Eva. Aparentemente, se trata del oficial superior de Snake... y la única mujer a la que Snake ama. El trailer la muestra hablándole a Snake sobre la naturaleza de la guerra y, al igual que el Coronel, dándole algunos roscazos al pobre héroe. Se trata de un personaje duro y resulta una interesante adición a la historia.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater tiene lugar en la década del '60, más precisamente en el año 1964, en medio de la tensión que significó la Guerra Fría: Estados Unidos y la Unión Soviética amenazándose mutuamente con volarse al carajo mediante sus respectivas armas nucleares. Estados Unidos se encuentra en una situación poco favorable luego de los sucesos de Bahía de los Cochinos y de la crisis de misiles en Cuba, y la amenaza nuclear parece algo tangible e inminente. Es un período en el que los espías son moneda corriente y cada bando trata de aprovechar cualquier detalle, por nimio que sea, para conseguir una ventaja sobre su adversario.
MGS3 se ubica en el ficticio país de Tselinoyarsk, bajo dominio soviético, escenario que fue descripto en la E3 de 2004 como "un paisaje montañoso". Sin embargo, las imágenes que fueron reveladas hasta ahora muestran de todo menos montañas. De hecho, todo parece centrarse en densas junglas. Ya no vas a encontrar las bases ultratecnificadas de los primeros MGS, las cuales han sido reemplazadas por ríos cenagosos, hermosas cascadas y altos pastizales. Kojima dijo que aproximadamente dos tercios del juego transcurrirán en exteriores, mientras que el tercio restante tendrá lugar en escenarios interiores que todavía no fueron revelados.
Es necesario recordar que los dos Metal Gear originales tenían sus propios escenarios selváticos, por lo que esto no es una novedad en la serie. Sin embargo, eran en 2D. Cuando MG pasó a ser 3D, sus temáticas giraron hacia motivos más tecnificados y modernos, por lo que ver ahora a Snake en un juego de última generación moviéndose en la selva, resulta un cambio más que notorio.
Dados estos cambios en el escenario y el énfasis puesto en los exteriores, las siempre presentes Key Cards (las tarjetas electrónicas que te permitían abrir puertas) seguramente serán reemplazadas por algo más modesto, asumiendo, por supuesto, que haya alguna puerta cerrada para abrir. ¿Significa que vamos a ver a Snake abriendo cerraduras con una vieja y oxidada ganzúa? Puede ser, pero el hecho es que va a tener que sobrevivir sin la ayuda de sus ultramodernos chichecitos.

LA HISTORIA

Desde que la saga de los MG comenzó, siempre ha hecho hincapié con la misma intensidad tanto en la historia como en el modo de juego. Y no creemos, sinceramente, que esta vez vaya a ser distinto. Sin embargo, son muy pocos los datos que se han revelado con respecto a la historia, los cuales están limitados prácticamente a lo que Konami quiso mostrar en sus trailers. Pero esto, no obstante, nos da una buena idea de cómo viene la mano y nos permite hablar un poco de ello.
En el trailer oficial de Konami, Snake llega a la jungla de Tselinoyarsk luego de saltar desde un avión espía. Llega a tierra suavemente y, en un guiño cómplice a los fans de la saga, Snake se levanta del suelo en la misma dramática manera en que lo



LOS NUEVOS (O VIEJOS) JUGUETITOS

Dado que este MGS3 está ambientado en los '60, Snake no va a tener a su disposición los chichecitos de alta tecnología que vimos en los MG anteriores. Sin embargo, posee ciertos artefactos más que respetables, aunque menos sofisticados. Hasta ahora, esto es lo que se ha confirmado...

Sonar Activo: Este aparatejo es lo más cerca que Snake va a estar del por demás útil radar que supimos disfrutar en los anteriores MG. Presionando **L3** vas a enviar una señal sonora que rebotará en algún elemento, obteniendo así cierta información sobre éste. Este Sonar Activo usa pilas, así que la idea es usarlo sólo de vez en cuando (no hay quioscos donde comprar Eveready en la selva).

Sensor AP: Se trata del artefacto que te permite detectar formas de vida: cuando un enemigo se acerca, el Sensor AP vibra. De todas formas, parece que no hay manera de saber si la persona que se acerca es amigo o enemigo.

Binoculares: A éste lo conocés y no creo que haya que explicar mucho. Por supuesto, vas a poder acercar la imagen o alejarla.

Micrófono: No, no es para que te pongas a cantar, sino para escuchar conversaciones entre enemigos desde una distancia segura. También parece que puede ser usado para ubicar presas.

Detector de Movimiento: Según lo que Konami reveló, este artilugio es una especie de visor que hace énfasis en los objetos en movimiento. Al igual que el Sonar Activo, consume pilas.

Night Vision Goggles: ¿Existían estas cosas en los '60? No sé, pero la cuestión es que Snake los tiene y los usa, lógicamente, para ver en la oscuridad.

Thermal Goggles: Otro aparato que me suena que los Beatles no tenían en su época. Los Thermal Goggles también son conocidos: visores que detectan el calor, mostrándote la ubicación de humanos y animales en lugares con poca visibilidad.

hizo durante el comienzo del MGS2 (sin los chirimbolos tecnológicos, por supuesto). Luego de quitarse la máscara, otra tradición de la serie, el título del juego aparece mientras él mira hacia la jungla que será su hogar durante los próximos días. "La operación Snake Eater", le dice a su comandante, "ha comenzado". La misión en sí parece bastante simple: infiltrarse sin ser detectado. Un científico soviético de nombre Sokolov quiere desertar hacia los Estados Unidos y Snake debe hallarlo y llevarlo a salvo fuera del territorio soviético. Cuando Snake pregunta el por qué de este deseo de desertar, su comandante contesta que "aparentemente, tiene miedo de su propia creación". Sokolov ha creado un sistema de misiles nucleares móvil al cual llama "el eslabón perdido entre la infantería y la artillería". Este nuevo tipo de tanque nuclear puede ser controlado por una sola persona y su producción en masa podría quebrar el frágil equilibrio entre las potencias nucleares. Su nombre en código es... Metal Gear, por lo que parece que este Sokolov y no el Dr. Petrovich Madnar (del primer MG) fue el creador de este tipo de armas. La situación es clara. "Si fallas en esta misión", le dice su comandante, "darás inicio a la guerra". Lo mejor es no fallar, entonces. Pero, claro: esto es sólo lo básico, y podés estar seguro de que habrá muchas revelaciones sorprendentes y esos deliciosos giros de tuerca a los que Kojima nos tiene acostumbrados a lo largo de la aventura. De hecho, Konami aseguró que hay muchos elementos cruciales que sólo serán revelados cuando el jugador tenga el MGS3 en sus manos.

EL MODO DE JUEGO

Dada la gran cantidad de cambios que este MG tendrá con respecto a sus predecesores, es lógico entonces que el modo de juego venga también con novedades y modificaciones. Y, cuando recordamos que, según el propio Kojima, la mayor parte del juego transcurrirá en escenarios exteriores y que, por lo visto hasta ahora, estos son mayormente junglas y selvas, una pregunta aparece casi de inmediato. ¿Cómo puede ocultarse uno en la selva y moverse con cierta libertad al mismo tiempo? La respuesta es simple: camuflaje.

Si bien suele pensarse que la ropa de camuflaje puede no ser muy efectiva que digamos, no hay que olvidar que el ojo humano es mucho más eficaz detectando movimientos que texturas. Es por eso que un buen aprovisionamiento de indumentaria camuflada se convierte en un aliado indispensable para el soldado que se mantiene oculto o se arrastra sigilosamente. En el MGS3, Snake deberá hacer buen uso del camuflaje para poder moverse por diferentes escenarios sin ser detectado. Podés incluso chequear su nivel de "invisibilidad" mediante un medidor que aparece en pantalla y cuyas cifras pueden variar de cero a cien: cien es algo completamente invisible e indetectable, mientras que cero vendría a ser algo así como un tipo en pelotas, pintado de fluorescente y saltincando por todos lados al grito de "¡Mueran los negros!" en pleno Bronx (la idea se entiende, ¿no?). El nivel de camuflaje de Snake está determinado en buena parte por el atuendo que lleva puesto, por el escenario en el que se encuentra y por el tipo de movimientos que está realizando. Incluso puede ponerse pintura en la cara para ese cinco por ciento extra de protección. Así que, seguramente, vas a disponer de diferentes trajes camuflados, uno para cada tipo de escenario en el que te muevas (de hecho, Konami lanzó un concurso mediante su sitio oficial de internet - no te emociones: es sólo para Japón- para que los fans les enviaran o les propusieran distintos camuflajes. Y la respuesta fue impresionante: recibieron la friolera de 5.482 visitas).

Una vez que ya tenés tu traje camuflado, es hora de moverse sigilosamente. Snake puede correr y caminar a diferentes velocidades, así como agacharse y reptar. Pero el MGS3 nos va a presentar un nuevo tipo de movimiento: acechar.

Acechar es básicamente un acercamiento silencioso pero veloz (algo así como correr agachado o reptar a buena velocidad) que le permitirá a Snake cubrir esa corta distancia final que lo separa de su desprevenida víctima. Pero, claro: acechar no es gratis, dado que vaciará rápidamente el medidor de Stamina (resistencia) de Snake durante el proceso (por realizar un movimiento incómodo y difícil de ejecutar en un muy breve lapso de tiempo). Y la resistencia es algo imprescindible a la hora de moverse por las junglas del MGS3, por lo que sólo se debe acechar al enemigo cuando sea absolutamente necesario.

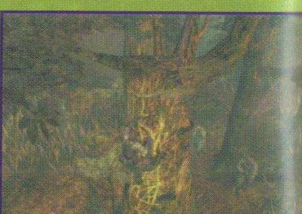
Dado que la jungla es un ambiente en 3D mucho más libre y con mayores elementos interactivos que cualquier otro escenario de los MGS previos, Snake también va a necesitar movimientos que le permitan sacar provecho de este nuevo ambiente. Y, por supuesto, los tiene. Entre otras cosas, el Snake del MGS3 posee una gran facilidad para treparse a los árboles y es capaz de usarlos para su provecho. Por ejemplo, una vez arriba de uno, Snake va a poder caminar por determinadas ramas, colgarse de ellas usando sus manos o, incluso, sus piernas, para quedar así cabeza abajo. Y, de hecho, puede liberar una de sus manos (o las dos, si está dado vuelta) y disparar libremente desde esta posición. De todas formas, estas piruetas arboleras van a tener un precio que ya mencionamos: la resistencia. De todas formas, estos movimientos vienen de maravilla a la hora de moverse por los escenarios del MGS3, dado que Snake también podrá subirse a los techos de las edificaciones y balancearse y caminar por angostas vigas.

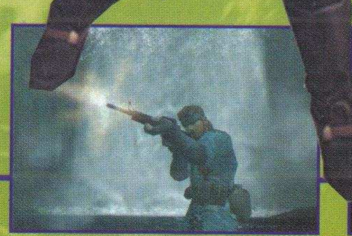
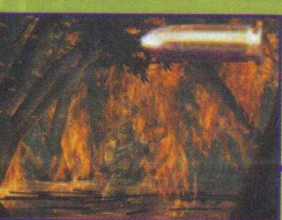
¿QUÉ HAY DE COMER?

Los MG anteriores siempre mantuvieron a su protagonista mediante raciones y cigarrillos, pero en Snake Eater la cosa va más allá. Este Snake tiene que comer. Y la jungla no es precisamente un lugar en donde puedas encontrar un Banchero o un McDonald's a la vuelta de la esquina. Así que nuestro buen amigo va a tener que improvisar y conseguir comida como pueda, lo que significa cazar a los animales que se encuentren en la jungla y morfarse los frutos de los árboles. Durante la demo jugable que se presentó en la E3, el propio Hideo Kojima cazó el joystick e hizo una demostración. Se metió en la jungla y pronto descubrió un grupo de ranas. Se acercó sigilosamente a ellas, desenfundó la pistola tranquilizadora, realizó tres disparos y dos de las ranas se transformaron inmediatamente en ítems de comida listos para ser usados. Acto seguido, en una subpantalla, Snake se los comió y recuperó un poco de la barra del medidor de resistencia.

Las presas que habrá en el juego incluyen peces, ranas, serpientes, caimanes, pájaros, escorpiones e insectos (sí, nada de achuras o tiras de asado o costillitas de cordero). Y, por supuesto, diferentes comidas tendrán diferentes efectos sobre Snake o sus enemigos. Así, si cierto animal es venenoso, Snake puede, según los pibes de Konami, dárselo a un enemigo





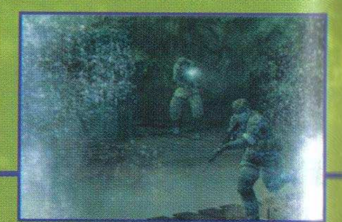
para que lo coma. La verdad, no sabemos cómo corno se puede hacer eso, a menos que se obligue al enemigo en cuestión o se lance el alimento envenenado con una increíble puntería hacia su boca (que, para peor, debería estar abierta). Nuestra sospecha es que los enemigos son lo suficientemente idiotas como para morfarse cualquier porquería que encuentren en el suelo... con lo cual se tienen bien merecido el veneno. Y, hablando de eso, la comida que Snake lleve consigo se pudrirá en poco tiempo, por lo que se va a ver obligado a comer lo que cace casi en el mismo momento. De todas formas, si cazó a su presa usando la pistola tranquilizadora, el alimento va a durar más: el bicho no está muerto sino dormido.

A LAS PIÑAS

Uno de los puntos en los que muchos pensamos que los MGS fallaban era el del combate cuerpo a cuerpo. Sólo tenías un simple combo de piña/patada, el siempre útil "rompecuellos" y el molesto movimiento para arrojar que siempre se activaba por error. Bueno, eso forma ya parte del pasado dado que el combate cuerpo a cuerpo es un área en la que el MGS3 les pasa el trapo a sus hermanos mayores. Esto se da gracias a un nuevo sistema llamado Close Quarters Combat, un ultramoderno método de combate mediante el cual el jugador experimentado (porque parece que tenés que practicar bastante para dominarlo) puede hacer uso de sus piños, automáticas y cuchillos de una forma veloz y certera para eliminar enemigos. Y está pensado especialmente para situaciones de combate cerrado contra varios oponentes en escenarios complicados (como una jungla... qué casualidad).
Este sistema (que podríamos llamar CQC pero que no lo vamos a hacer por razones obvias) aumenta enormemente las capacidades ofensivas y defensivas de Snake. Por ejemplo, Snake puede caerle a un enemigo por sorpresa desde arriba, golpearlo en el estómago, tomar su arma y apuntarle con ella (amenazar a enemigos puede, en ocasiones, servir para obtener información). O puede, también, acercarse sigilosamente por detrás, tomarlo del cuello y despacharlo en un abrir y cerrar de ojos con su cuchillo. Si hubiera varios enemigos, Snake puede sujetar a uno y usarlo como escudo al tiempo que elimina a los otros con su automática. Cualquiera sea el método que uses, este sistema Close Quarters Combat te permite despachar enemigos de manera silenciosa y eficiente, y sin alertar a otros. Si bien los controles que se van a necesitar aún no han sido revelados, este sistema es uno de los puntos más fuertes del juego.
Pero, claro: muchas veces no se pueden evitar los viejos y queridos tiroteos (por más capo que seas, nunca vas a ser cien por ciento indetectable durante todo el juego). Y es por eso que Snake dispone de un tradicional arsenal de armas y explosivos. Aparte de su automática y su pistola tranquilizadora, hasta ahora se han dado a conocer un rifle de francotirador, granadas de mano, un rifle de asalto M16, un lanzamisiles (no teledirigido, por supuesto; estamos en la década del '60, después de todo) y lo que aparenta ser una escopeta calibre 12. Con eso sería suficiente, pero en los trailers también hemos podido ver a Snake haciendo uso de torretas giratorias para, por ejemplo, derribar un helicóptero. Cuando tomás control de estas torretas (y armas similares que aparecerán a lo largo de la aventura) la cámara toma una perspectiva en primera persona, lo que le da un pequeño y bienvenido agregado al modo de juego.
Además, en ocasiones, el propio escenario te da la posibilidad de eliminar a tus enemigos. Por ejemplo, en el trailer de la E3 se había podido ver a Snake haciendo rodar colina abajo un barril explosivo que despachó a una patrulla de enemigos completa. Y, por supuesto, tenés la posibilidad (simple, efectiva y, reconozcámoslo, divertida) de empujar a los malos por un precipicio.

Bueno, por ahora, esto es todo. Metal Gear Solid 3: Snake Eater tiene un aspecto impactante, desde su modo de juego hasta la historia que narra, pasando por supuesto por su impresionante calidad gráfica y sonora. Es cierto que no mucho ha sido revelado sobre él pero, conociendo a Hideo Kojima y su obstinada pero saludable obsesión por hacer cosas que otros no esperan, es seguro que el MGS3 va a incluir sorpresas para todos los gustos. De hecho, tenemos la impresión de que los puntos más importantes del juego no sólo no se dieron a conocer aún, sino que recién podremos verlos cuando el título esté en la calle. Lo bueno es que no vamos a tener que esperar mucho: el Metal Gear Solid 3: Snake Eater está anunciado para el 15 de noviembre de este mismo 2004.

club play



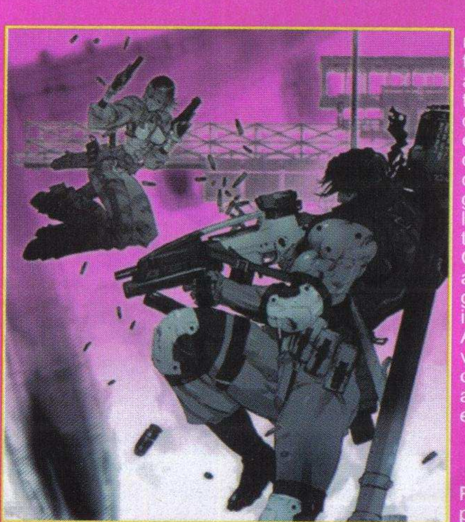
METAL GEAR ACID

El mundo está lleno de sorpresas, che...

Cuando la PlayStation Portable (PSP pa' los amigos) fue anunciada, sacudió el mercado del entretenimiento digital. Y parece que la idea de los japoneses es que este temblor se convierta en terremoto, mediante el lanzamiento de verdaderos peso-pesados. Metal Gear Acid es, a qué dudarlo, uno de ellos (el más importante de ellos, posiblemente)... aunque no es como te lo imaginás...

METAL GEAR ACID

Distribución
Konami
Desarrollo
Konami JPN
Género
Leé la nota... je.
Plataforma
PlayStation Portable
Nro. de Jugadores
No disponible
Fecha de Lanzamiento
Marzo 2005



¿Qué podemos decirte sobre este Metal Gear Acid? Tiene gráficos alucinantes (aplastan literalmente a los de PS One), un admirable sonido, un frame rate asombroso para una máquina tan chiquita, pero... ¿es un juego de acción táctica y espionaje? No. Entonces, ¿qué corcho es? Nada menos que... ¡un juego de cartas! Sí, leíste bien: CARTAS.

Seguro que no te la esperabas

Metal Gear Acid es una especie de mezcla entre un juego de estrategia como el Front Mission y uno de cartas como el Yu-Gi-Oh! Te movés mediante el sistema de grilla tradicional para avanzar por las diferentes zonas al tiempo que tus enemigos hacen lo mismo. Las cartas entran en juego cuando querés realizar alguna acción como, por ejemplo, usar un arma o evadir a un enemigo y, hasta ahora, hay cinco tipos de cartas en el juego: Character (personaje), Action (acción), Weapon (arma), Support (apoyo) e Item (ehhh... ítem). Las Character Cards representan a personajes que ya han aparecido en MG anteriores y te dan diferentes habilidades, como causar mayor daño a un enemigo o disminuir el costo de una carta a la mitad (cada carta tiene su propio costo y, lógicamente, las cartas más poderosas son también las más costosas). El resto de las cartas son fáciles de entender mediante su nombre y le dan a Snake la posibilidad de tener a su disposición una buena variedad de opciones para elegir.

Después de todo, es un Metal Gear

Pero lo bueno (para aquellos fans de los MG que no gustan mucho de los Yu-Gi-Oh!) es que Acid mantiene el mismo espíritu que las anteriores aventuras de Snake: parate a sólo cuatro pasos de distancia de un enemigo y éste va a tener un signito de exclamación sobre la cabeza; disparale a alguien con un arma sin silenciador, y vas a alertar a todos los que estén cerca. Cosas como éstas le dan al juego ese toque "metalgearsolidezco" que resulta imprescindible para que Acid no sea un fiasco en ventas (¿mencionamos ya que el bueno de Hideo adora hacer lo que nadie espera?).

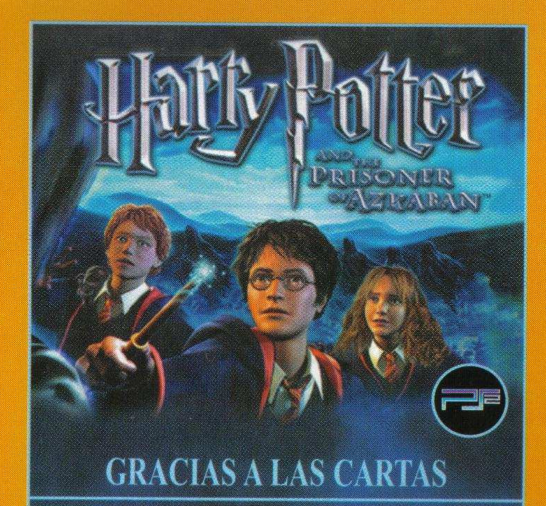


Técnicamente impecable

Para tratarse de un juego para una consola portátil, los gráficos de Acid son asombrosos. El arte 2D realizado en las escenas animadas es genial y los gráficos del juego en sí no se quedan atrás. La cámara, por su parte, es capaz de rotar en cualquier dirección y se mueve de manera muy inteligente cuando se topa con una pared: en lugar de mostrarte las cosas como usualmente pasa (con la pared semitransparente), se ubica de inmediato arriba, dándote una vista cenital de la situación. Un pequeño detalle que resulta más que interesante.

El juego todavía está lejos de estar terminado (saldría recién para marzo del año que viene), pero ya se han podido ver partes de las misiones (infiltrarse en complejos fuertemente defendidos) y los controles son muy intuitivos y responden rápidamente, por lo que no quedan dudas de que Konami se encuentra en el buen camino. Si vos o yo somos de los que prefieren el tradicional estilo de los MG, esa ya es otra historia. Pero, quién te dice...

club play



GRACIAS A LAS CARTAS

Y, claro. ¿O te pensabas que todo era cuestión de mover la varita y decir Abracadabra? No, señor. Para conseguir ciertas cosas, la magia no alcanza. Y es ahí cuando hay que sudar y esforzarse. Menos mal que venimos nosotros y te hacemos siempre la vida más fácil: mirá todo lo que podés hacer por juntar todas las cartas...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL HARRY POTTER & THE PRISONER OF AZKABAN: 8,50

Obtener 20 House Points: Conseguí todas las Beast Cards.

Obtener 20 House Points: Conseguí todas las Vampire Cards.

Obtener 20 House Points: Conseguí todas las Giant Cards.

Obtener 20 House Points: Conseguí todas las Goblin Cards.

Mayor Resistencia para Harry: Conseguí todas las Quidditch Cards.



Mayor Resistencia para Harry: Conseguí todas las Wizard Cards.

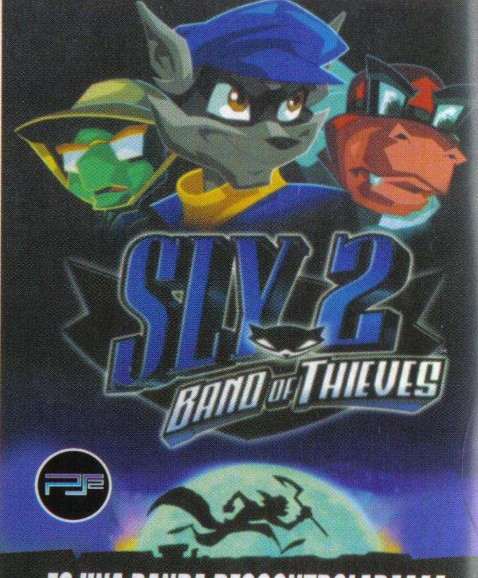
Mayor Resistencia para Hermione: Conseguí todas las Hag Cards.



Mayor Resistencia para Hermione: Conseguí todas las Witch Cards.

Mayor Resistencia para Ron: Conseguí todas las Classical Beast Cards.

Mayor Resistencia para Ron: Conseguí todas las Dragon Cards.

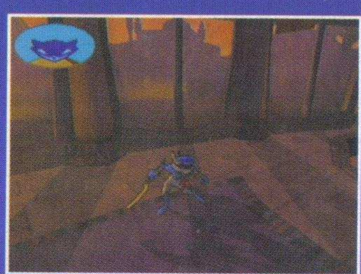


ES UNA BANDA DESCONTROLADAAAA

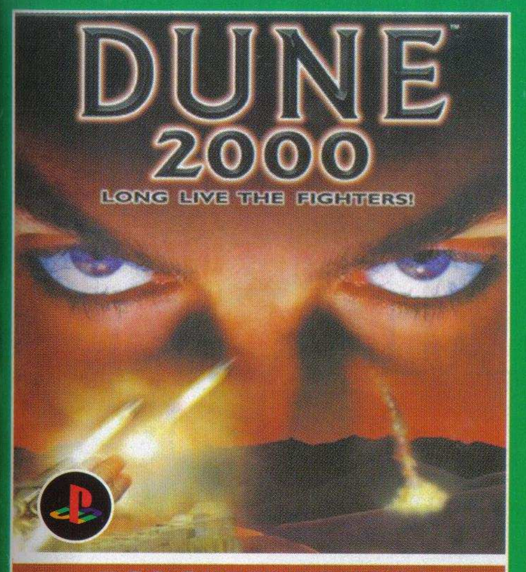
Si andás buscando un juego divertido y original, este Sly 2: Band of Thieves es ideal. Un juego en la onda de Ratchet & Clank en el que vos y tus amigos conforman una banda de chorros (pero con onda, che). Adictivo al mango, original como pocos, absurdamente divertido... y, encima, con este modo oculto...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL SLY 2: BAND OF THIEVES: 8,90

Modo Time Rush: Presioná **Start** y luego ↓ ↓ ↑ ↓ → ←. Si lo hiciste correctamente, presioná **Select** para que el modo Time Rush esté disponible.







DOS SUPER TRUCOS

En un juego de estrategia, hay dos puntos clave: conocer la ubicación del enemigo y tener los recursos para poder crear nuevas unidades de combate. Y para eso son, justamente, los dos trucos que te damos. De hecho, no hay ningún truco para ningún juego de estrategia que sea más útil que estos...



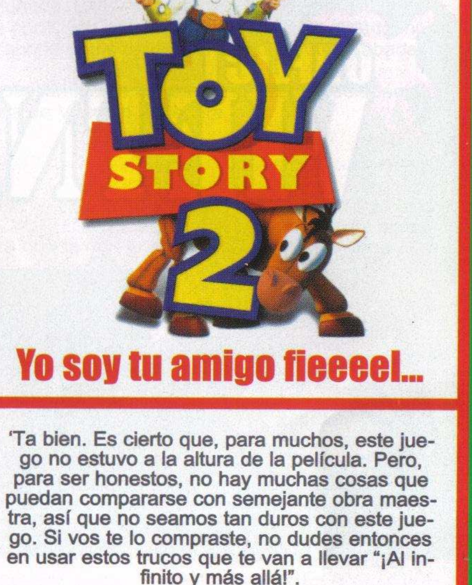






Mapa Completo: Dirigite a la barra del costado, mantené presionado ✕ y presioná ■, ●, ✕, ▲, ▲, ■.

Dinero Extra: Dirigite a la barra del costado, mantené presionado ✕ y presioná ✕, ■, ▲, ●, ■, ✕ en menos de cuatro segundos. Presioná **R3** para obtener $10.000 extras. Tené en cuenta que este truco sólo sirve con un joystick analógico.



Yo soy tu amigo fieeeel...

'Ta bien. Es cierto que, para muchos, este juego no estuvo a la altura de la película. Pero, para ser honestos, no hay muchas cosas que puedan compararse con semejante obra maestra, así que no seamos tan duros con este juego. Si vos te lo compraste, no dudes entonces en usar estos trucos que te van a llevar "¡Al infinito y más allá!".

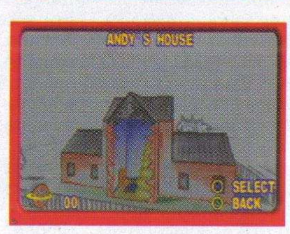
Selección de Nivel: En la pantalla de opciones, presioná →, ←, ●, ▲, ▲ para habilitar todos los niveles. Tené en cuenta que igual vas a tener que recolectar las Pizza Planet Tokens.

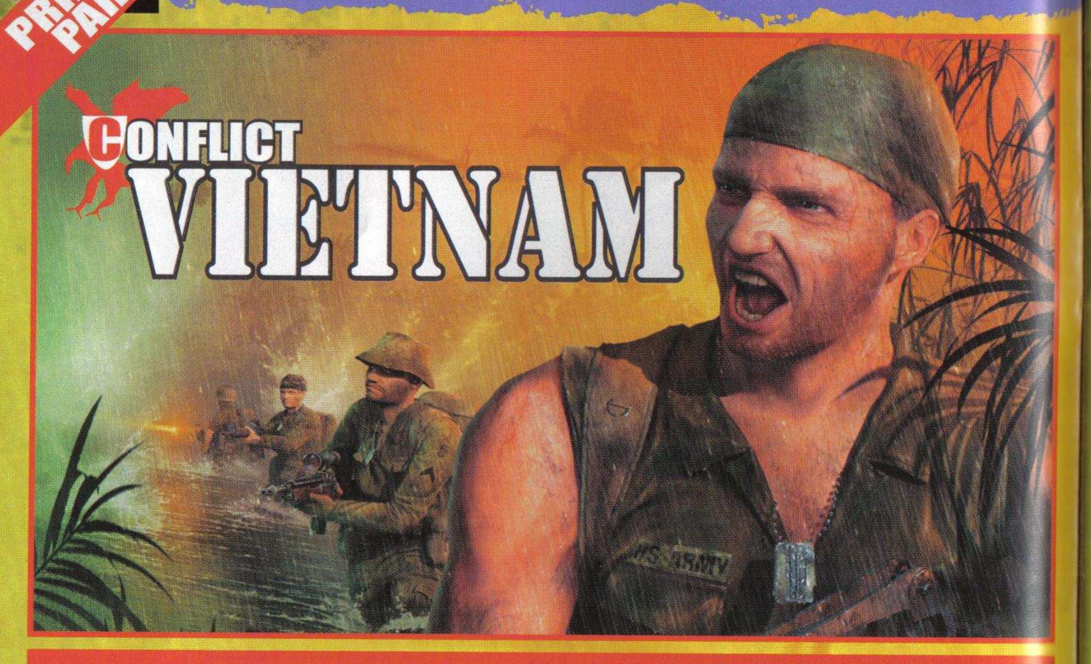


Ubicaciones de los Láser Verdes: Los láser verdes te permiten eliminar enemigos con un solo disparo. Los podés encontrar en los siguientes lugares...

(ADRIÁN: EL TRUCO QUE ME MANDASTE TERMINABA ACÁ. HAY QUE AGREGARLE LAS UBICACIONES).







JUNGLA, CALOR... Y BALAS

Década del '60. Vietnam arde. La espesa selva puede ser tu refugio salvador... o tu tumba. Los vietcong atacan y se esconden y, en medio de ese infierno abrasador, un grupo de cuatro soldados puede inclinar la balanza...

Por Adrián Carrión

Hasta ahora, no había muchos títulos de acción que tuvieran lugar en la floreada, drogona y revolucionaria década del '60. Pero parece que a los desarrolladores de videojuegos les ha dado ahora por darle a esta era un poco más de relevancia. No sólo el nuevo Metal Gear Solid 3: Snake Eater está ambientado en 1968 (pegale una leída al informe especial que hicimos para este mismo número), sino también este Conflict: Vietnam que retrata una época clave en los enfrentamientos armados del siglo XX. Por supuesto, ya todos sabemos el resultado de esta guerra: los yanquis perdieron... y eso le da a este juego un aire un tanto más oscuro que el que pueden tener los juegos hechos por los mismos yanquis y ambientados, por ejemplo, en la Segunda Guerra Mundial. Y es que este evento siempre se caracterizó por palabras como "honor", "libertad", "esperanza" y, lógicamente, "victoria". Pero la guerra de Vietnam, no. Y, sinó, sólo hay que fijarse en las películas que Estados Unidos ha hecho al respecto. Todas giran alrededor de lo que parece el denominador común de este conflicto: soldados trastornados, hombres deshechos física y mentalmente, drogas, abusos, barbarie... cosas que son moneda corriente en toda guerra pero que toman mayor envergadura durante Vietnam debido a la férrea oposición por parte de millones de estadounidenses frente a una guerra que, desde el vamos, ninguno quería y que llevaba la palabra "fútil" grabada a fuego.

Sin embargo, esto es un videojuego. Así que dejemos los pensamientos filosóficos de lado y dediquémonos a entretenernos matando chaboncitos digitales. La selva de Vietnam te espera...

CONTROLES

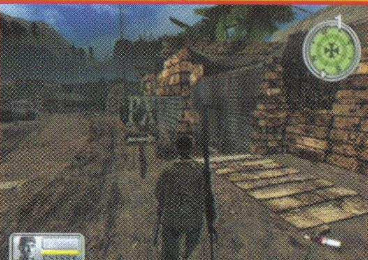


Nota: Para que no te estorbe en el resto del juego (y sobre todo cuando entres en el modo primera persona), ingresá en las opciones de tu perfil y desactivá las siluetas de las armas. Además, cuando no sepas a dónde ir, seguí a la flecha de la brújula.

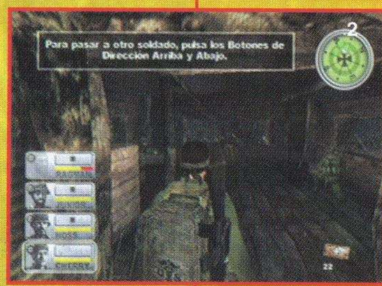
1. Ciudad Fantasma (26 /1 / 1968)

1A. OBJETIVOS:

• **Equipamiento:** Andá a la casa que tiene un PX puesto en la puerta (foto 1) y te van a dar algo de municiones y esas cosas.



• **Suministros médicos:** Un poco más adelante del almacén, hay un lugar que tiene un cartel en la puerta que dice: AID Station. Entrá ahí y curá al enfermo (agarrá las vendas de al lado, equipate las vendas y presioná ✖ en el personaje que está en la camilla). Luego, hablá de nuevo con el doctor y andá a la siguiente habitación para llevarte todos los Kits de energía que haya.



• **Entrenar con armas:** Andá al lugar que está señalizado como Fire Range y hablá con el sargento que está ahí. Él te va a enseñar cómo usar las armas más comunes (el juego está disponible hablado en castellano, así que no vas a tener problemas).

• **Entrenar Pelotón:** Andá al área del Heli Pad para encontrarte con el Mayor Warton. Él te va a enseñar las cosas básicas para manejar estratégicamente a tu equipo.



• **Asalto:** Luego de la enseñanza van a pudrirla los del Vietcong. Andá rápido, siguiendo al Mayor, hasta el búnquer de la entrada. Ubicá a un soldado en cada ventana para que ningún vietcong se escape. Vos disparale a quien quieras o curá cuando sea necesario. No te olvides de presionar ■ para que disparen a su antojo (si mantenés presionado **L1**, podés seleccionar a quién querés darle la orden) (foto 2).

• **Reunión:** Tenés que ir a la parte oeste del mapa para que te den tu primera misión (si no cumpliste tus objetivos secundarios, ésta es tu oportunidad).

1B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Cuando hables en el centro de equipamento, hablá de nuevo para que te dé el licor. Equipate el licor y llevaselo al sargento Arnold que está en el Fire Range (en donde probaste tu puntería).

• **Defender:** Cuando salgas del campo de tiro (Fire Range) seguí por la derecha (foto 3) y metete en el bunker de defensa. Muchos enemigos van a aparecer. Tu objetivo es que los dos tipos que están defendiendo la base no mueran. O matás a los amarillos o te dedicás a curar y dejás que ellos hagan el resto.

• **Llevar el Comunicado:** Andá al Comms Bunker (fijate por los carteles que hay en el lugar) y hablá con la gente de ahí para que te den un Comunicado. Llevalo al otro Comms Bunker que está más a la izquierda (en la puerta dice T.O.C.) y dáselo al teniente.

A la hora de subir las estadísticas de los integrantes de tu equipo, tratá, en lo posible, de darle prioridad a los siguientes parámetros:
Ragman: Rifle de asalto, pistola, escopeta, granada, bombas-trampa, médico.
Junior: Francotirador, pistola, bombas-trampa, ametralladora, médico.
Hoss: Ametralladora, granada, bombas-trampa, pistola, lanzacohetes, médico.
Cherry: Rifle de asalto, médico, pistola, ametralladora, bombas-trampa.

2. El Rugido en la Jungla (26 / 1 / 1968)

Es muy aconsejable que camines en lugar de correr (esto te sirve para todo el juego). También es aconsejable que pongas la mira automática, así te avisa cuando hay un enemigo enfrente, ya que no se ve un joraca. Usá la mira automática para ubicarlos y la mira manual (**R3**) para matarlos si te parece de nenes usar la mira automática. Las ráfagas cortas aumentan tu porcentaje de que el disparo dé en el blanco.

2A. OBJETIVOS:

• **Pueblo:** Desde el principio del nivel, avanzá y metete en el túnel. Seguí yendo por el río hasta llegar al lugar que se ve en la foto 4. Igual, lo vas a reconocer porque te van a empezar a disparar muchos vietcong. No podés obviarla porque tenés que pasar sí o sí. Bajalos a todos y continuá por el río de la izquierda (investigá dentro de la casucha para recibir cosas interesantes). Cuando el camino te lleve fuera del río, quiere decir que estás muy cerca del pueblo. Esta parte empieza a ser descampada y hay una pequeña emboscada: si usás a Ragman o a Cherry, no va a haber problemas porque tienen muy buena puntería (usá el sistema de disparo único). La puerta del pueblo parece una pared (foto 5) pero, si te ponés en frente, podés abrirla con ✖. Eliminá a todos los vietcong dentro del pueblo para pasar la misión. Tené cuidado con los francotiradores que están en las montañas: hacé que Junior se encargue de ellos.



• **Zona de Aterrizaje:** Luego de salir del pueblo y de pasar el puente de madera, vas a ver, a la derecha, un hilo que une a dos palos. Ese es el modelo base de una trampa (explosiva o no); siempre que veas una, desactivala porque, si cualquiera de tus amigos la toca, puede provocar la muerte de alguien o herir a alguno y provocar desperdicio de kits de energía. Acercate hasta que el hilo empiece a brillar y presioná ✖ cuando el cartel te lo diga. Si querés, podés cambiar el personaje, así, cuando tu compañero desarma la trampa, vos lo cubrís para que no lo maten. Ahora vas a llegar al templo: acá la cosa se pudre muy en serio y mucho más que en otros niveles, así que, prestá atención.

Si hacés que vayan todos juntos, hay que estar muy atentos porque puede ser (y es muy probable que pase) que mueran todos juntos y abrazados. Si van todos juntos, lo mejor que podés hacer es correr y matar al necesario, nada más. Corré hasta el descampado que está en la parte más a la izquierda del templo.

Si lo tuyo es la estrategia, leé: a la izquierda de la puerta, dejá a Hoss (entre los escombros). En las escalinatas de la derecha, dejá a Cherry apuntando hacia la parte de arriba (la parte que no cubre Hoss). Con Ragman y con Junior, tenés que barrer la zona (tenés que ir por el lugar que está cubriendo Cherry, porque el lado de Hoss está tapado). Vos caminá mirando hacia la derecha (hay como unas ventanas): por ahí van a venir sorpresivamente tus queridos amigotes del Vietcong... y vos, con tu escopeta, les vas a hacer Viet "Gong" en la cabeza. Eliminá al que esté con la metralleta antiaérea y después andá hacia el humo rojo (llamá a tus compañeros) para finalizar la misión. Si ves que el helicóptero llega para rescatarte (foto 6), no te apures porque te va a esperar por un buen rato. Eso sí: tenés que evitar que bajen al helicóptero con la metralleta antiaérea... pero para eso pusiste a Hoss es la primera posición, ¿no?



• **Sobrevivir:** Al terminar la misión, todo tu equipo tiene que terminar vivo.

2B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• **Corazones y Mentes:** Tenés que proteger a los inocentes del pueblo antes de que los mate el Vietcong. Si muere alguno, esta misión no la vas a poder cumplir (así que es una buena idea salvar antes de entrar al pueblo). Esto implica que te muevas rápido. Dejá a Ragman en el principio del pueblo; a Junior, en el medio para que se encargue de los francotiradores (dejalo bien despejado para que los pueda ver a todos); a Hoss, dejalo adelante y vos (siendo Cherry) quedate cerca de todos para matar y/o curar a los tuyos.

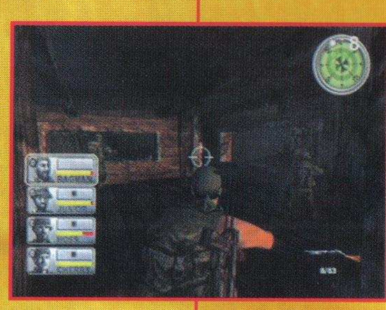
• **Alijos del Vietcong:** Son puertas-trampa camufladas con el suelo. Una está cerca de la salida del pueblo, otras dos en el centro y la última escondida debajo de unos canastos, cerca del principio. Lo único que tenés que hacer es abrirla con ✖ (esperá a que el mensaje te lo diga) y, por último, tirale una granada adentro para eliminarla (foto 7). Para saber si encontraste una, el que abre la puerta te va a decir que es un Alijo de Armas.


Conflict Vietnam



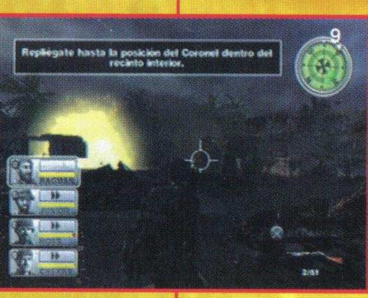
3. Ofensiva del TET (31 / 1 / 1968)

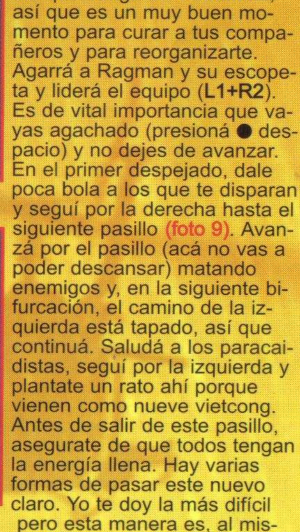
Acá la cosa se empieza a poner jodida (y desde ahora en adelante, uffff...). Lo importante: no tenés todo el tiempo del mundo para pasar esta misión porque, si el tanque te encuentra, fuiste. Así que será mejor que te tranquilices y pienses antes de actuar. Salir a lo Rambo no soluciona las cosas porque te van a achurar y vas a estar curando a medio mundo lo que te impide atacar eficientemente. Andá agachado y disparale a todo lo que se mueva. Aunque no lo creas, con esta misión vas a aprender cómo safar de este tipo de emboscadas que son cosa común en Conflict: Vietnam.



3A. OBJETIVOS:

• **Perímetro Exterior:** La primera prueba: ¿te acordás cómo en el primer nivel había un objetivo en el que estaban en un búnquer y había gente del Vietcong que quería entrar a la ciudad fantasma? Bueno, ésta es la misma situación pero un poco más difícil. Antes de que adoptes tu posición de defensa (la mayoría elige la metralleta), ordená a tu equipo. En vez de enviarlos vos con los comandos ya conocidos (**L1+●**, etcétera) directamente, ubicalos manualmente (manejalos vos) para hacer las cosas más rápidas. Junior, en la ventana de la derecha; Hoss, en la metralleta; Cherry, en la ventana izquierda y Ragman, mirando hacia la puerta (porque vienen por atrás también). Tratá de ubicar a los que van a los costados lo más cerca que te sea posible de la puerta del búnquer (sin dejar de estar al lado de la ventana) para que tengan un mejor ángulo de visión (foto 8). Ahora, si querés, seleccioná al jugador que quieras (haciendo ⬆ o ⬇ en el D-Pad) y matá a todos los tipitos con gorra y remera de "I♥ Vietcong". Solamente preocupate si a alguno de los tuyos le baja la energía, nada más (cosa que no creo). Luego de un rato, un cartel te va a decir que cumpliste el objetivo y te van a informar por radio que se pudrió todo y que tenés que correr (como cuando son 100 contra 15 allá en el barrio...). Si querés, quedate a morir (porque vienen algunos tanques), pero yo te recomiendo que te vayas así ves el final del nivel, ¿no? Y eso que recién es el principio...





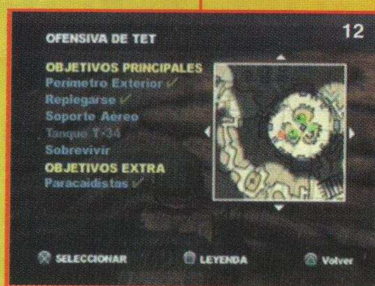
• **Replegarse:** Cuando llegues a los pasillos, es poco probable que venga un vietnamita, así que es un muy buen momento para curar a tus compañeros y para reorganizarte. Agarrá a Ragman y su escopeta y liderá el equipo (**L1+R2**). Es de vital importancia que vayas agachado (presioná ● despacio) y no dejes de avanzar. En el primer despejado, dale poca bola a los que te disparan y seguí por la derecha hasta el siguiente pasillo (foto 9). Avanzá por el pasillo (acá no vas a poder descansar) matando enemigos y, en la siguiente bifurcación, el camino de la izquierda está tapado, así que continuá. Saludá a los paracaidistas, seguí por la izquierda y plantate un rato ahí porque vienen como nueve vietcong. Antes de salir de este pasillo, asegurate de que todos tengan la energía llena. Hay varias formas de pasar este nuevo claro. Yo te doy la más difícil pero esta manera es, al mismo tiempo, la que te deja mejor parado.

Lo mejor que podés hacer es no estancarte. Avanzá por la derecha (casi todos los enemigos vienen por la derecha) matando a todos los que puedas (sinó, que se encarguen tus amigos). Vas a ver como una pared que está medio rota. Desde ahí va a salir una buena cantidad de enemigos (foto 10). Vos no dejes de avanzar aunque sea despacio: es la mejor forma de pasar esto lo más rápido posible y, sobre todo, es menos doloroso. En este lado hay dos aberturas: una a la derecha y otra a la izquier-

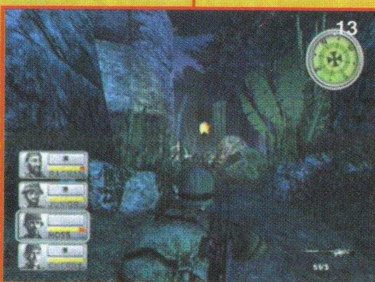


da, al frente. La de la derecha es un camino muerto, así que, seguí por la otra abertura. Avanzá (siempre pegado a la derecha) y vas a ver a algunos aliados combatiendo. Ellos no van a morir, así que no los defiendas y seguí por la derecha hasta ingresar al camino que está en la parte norte (el más largo de todos). Este es un muy buen momento para cargarle toda la energía a tus compañeros y, sobre todo, salvar porque esto no termina así como así... falta lo peor... El coronel está en el centro (foto 11) y vos tenés que ir ahí.


11



12


13

• **Soporte Aéreo:** En el centro (donde estaba el coronel) hay cuatro entradas para los cuatro puntos cardinales (bah, aproximadamente). Volvemos a lo estratégico, algo muy importante si querés vivir y no querés que te bajen a corchazos limpios. Sí o sí tienen que estar todos cuerpo a tierra (si querés, el que manejás vos, puede estar agachado) porque, sinó, vas a ser un blanco fácil. Primero, vienen todos desde el este: lo que tenés que hacer es poner a dos apuntando hacia ahí (no hacia la abertura por donde vienen, sino que es mejor si apuntan hacia la subida de donde estás vos y a otro apuntando hacia atrás porque algún que otro desubicado aparece). Mientras tanto, vos andá a buscar las granadas de humo que están ahí nomás, cerca de la torre destruída del centro (están por todas partes, aparte de municiones y energía). Cuando tengas las granadas de humo amarillo, aguantá hasta que, por radio, te avisen que están listos para el ataque. Las granadas de humo amarillo sirven para indicar lugares que se pueden atacar desde el aire y destruir así cualquier tipo de blanco... y eso quiere decir que, si se te cayó una granada, te van a atacar a vos... y es casi imposible evitar tu muerte, ya que tiran como seis misiles; así que, ojo.
Luego de que te den el aviso por radio, arrojá una granada hacia la abertura de la zona este (justo frente a la bajada). Cuando hayas logrado destruir la de la zona este, te toca la de la zona norte. Lo mismo: tirá la granada y hasta ahí va a estar todo bien. Apenas destruyas la puerta norte, reuní rápido a tu equipo y metete en una trinchera. Ahora, sí o sí, tenés que estar cuerpo a tierra porque, si te ve el tanque, te baja de un cañonazo (pero ese es otro objetivo así que, por ahora, nos arreglamos con lo que tenemos). Muy despacio, dividí a tu equipo en dos grupos y hacé que cada equipo esté dentro de una trinchera, a salvo de la vista del tanque (ellos solos se van a encargar de matar al vietcong).
El que tenga las granadas de humo amarillo va a tener que hacer el trabajo sucio. El objetivo es la puerta oeste. Esperá a que el tanque esté del otro lado y tirá la granada. *Consejo Carrión: presioná **Select** y luego ✖ en el objetivo del tanque; ahora, la flecha de la brújula te va a indicar en dónde está el tanque (porque, sinó, necesitás una bruta tele estéreo para descubrir dónde está ese tanque sólo con el oído) (foto 12).* Ahora es el turno de la puerta suroeste y es un poco complicada porque no hay ninguna bajada que te lleve directamente hacia ella. Si querés, podés tirar la granada desde la trinchera y, con un poco de suerte, eliminar a la última puerta. Pero sería mejor que te arriesgues un poco para asegurar que la granada llegue.

• **Tanque T - 34:** Con el objetivo anterior completado, esto es una pavada (también podés concluirlo sin completar este objetivo). Pero, para mí, es más divertido así. En la torre del centro, tenés un lanzacohetes. El tanque no tiene puntos débiles pero con dos corchazos de estos, ya fué.

• **Sobrevivir:** Cuando termine el nivel, nadie debe estar muerto.

3B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• **Paracaidistas:** Después de la primera bifurcación, luego de pasar por el segundo pasillo del nivel, vas a ver a dos chaboncitos tratando de sobrevivir. Ubicá a dos mirando para el pasillo de la derecha, a dos mirando para el pasillo de atrás y matá a lo que aparezca hasta que te tire el cartel del objetivo cumplido.

4. Luna Maldita (1 / 2 / 1968)

4A. OBJETIVOS:

• **Escapar:** El verdadero truco es capturar las ametralladoras antes que ellos (no las uses; lo único que tenés qe hacer es evitar que ellos puedan usarlas). Apenas empezás, estás dividido en dos grupos. Lo que tenés que hacer es agarrar a Hoss y a Cherry y seguir por la derecha (agachados, por supuesto). Avanzá por ahí matando al que te venga (las granadas son muy útiles) y, luego, ubicalos frente a la abertura de la derecha (para que, cuando alguno quiera aparecer, sea liquidado). Con Ragman y con Junior (vos manejá a Ragman), hacé lo mismo con la abertura de la izquierda. No es fácil, pero es posible. Una vez que hagas esto, la situación va a estar controlada y vos, contento. Cuando avances por los matorrales con los cuatro, lo mejor es que salgan dos por una salida y los otros dos por la otra.

• **Buscar y destruir:** Matá a todos en la emboscada. No tiene que quedar ninguno. La única forma de saberlo es cuando te dice "Objetivo Cumplido".

• **Reforzar:** Tenés que llegar hasta el final del mapa. Prestá mucha atención a las trampas. *Consejo Carrión: poné bombas Claymore en los lugares angostos -imprescindible antes del puente- para que no te estorben por la retaguardia.* El puente (foto 13) es otro punto estratégico... a ver cómo te las arreglás (te doy una cookie: al costado del puente, hay francotiradores y no van a dejar de venir enemigos por detrás). Cuando llegues al punto de encuentro, utilizá a Junior para bajar a todos los francotiradores. *Consejo Carrión: dejá que la mira automática te diga dónde está y después presioná **R3** o **L3** para volarle la cabeza manualmente.*

• **Sobrevivir:** Nadie puede morir al terminar la misión.

4B. OBJETIVOS SECUNDARIOS:

• **Helicóptero Huey:** La localización está en el mapita; lo único que tenés que hacer es acercarte lo suficiente como para que te diga "Objetivo Cumplido".

• **Chapas:** Son ocho. La ubicación de todas las chapas (a veces no hay cuerpo, pero la chapa está en el piso) está en el pequeño mapa que te da la Club Play.

MAPA NOCHE MALDITA

REFERENCIAS
■ Chapa identificatoria del soldado (Id tags)
■ Helicóptero caido

**Bueno, gente... esto es todo por hoy. La próxima parte, más difícil todavía que ésta, la van a tener bien copletita en el próximo número.
Hasta entonces.**
club play



CONFLICT VIETNAM

Conflict Vietnam
CONFLICT VIETNAM

PEDALEANDO PA' ABAJO

No te podés quejar. Mirá la de trucos que tenemos para vos. Si te copan los deportes extremos, entonces este No Fear Downhill seguro que te llamó la atención... y que ya lo tenés en tu colección. Y no pienses que este juego ya no tiene nada para bridarte: desempolvalo y probá cualquiera de estos trucos que te damos...

Todos los circuitos: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **LOTSOFFEAR** como si fuera un código.

Circuito Cartoon (Haworth Hill en modo Amateur): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **TOON_IT_UP** como si fuera un código.

Circuito Alien (Dry River Valley en modo Pro): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **ABDUCTION** como si fuera un código.

Circuito Virtual Reality (Cuevas del Drac en modo Pro): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **JACKED_IN** como si fuera un código.

Circuito Wire Frame (Watzman Path en modo Amateur): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **TYREFRAME** como si fuera un código.

Circuito de Puntos (Sunshine Path en modo Amateur): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **LOTSOFDOTS** como si fuera un código.

Circuito de Lava (Aso Volcano en modo Pro): Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **LAVALAND2** como si fuera un código.

Circuito Trick: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **MONKEYBIKE** como si fuera un código.

Modo Espejo: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **EDOMRORRIM** como si fuera un código.

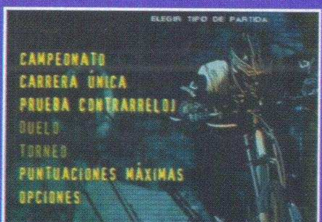
Todas las mejoras: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **LOTSOFGEAR** como si fuera un código.

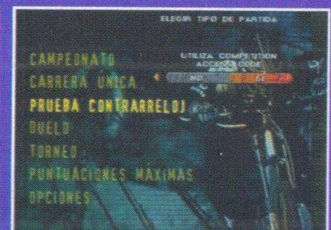
Todos los pilotos: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **GOOBERS** como si fuera un código.

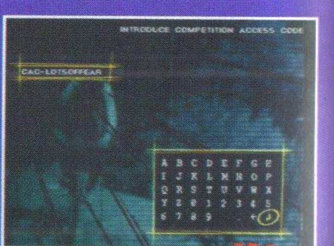
Poca Gravedad: Dirigite a la opción Time Trial e ingresá la palabra **YES**. Luego, ingresá **BIGFLOATER** como si fuera un código.

Circuitos Elite: En el menú principal, seleccioná Trick Trial. Luego, cuando el menú de Setup de las bicicletas aparezca, seleccioná la opción "Quit to Menu". Elegí ahora "Single Race" en el menú principal para acceder a los circuitos Elite. Tené en cuenta que, si elegiste hasta las pistas Pro, vas a tener que repetir todo el procedimiento.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™







SPIDER-MAN 2

El trepamuros no descansa

Spiderman 2 es uno de esos juegos que tienen tantas cosas para hacer, que podés tener nietos y por ahí ni lo terminaste. Te da tal libertad de movimientos que podés ir a donde quieras, con el consabido riesgo de perderte varias cosas importantes. Pero, tranqui: con estos trucos que te damos, lo único que vas a perder es el aburrimiento...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL SPIDERMAN 2: 8,00

Jugar como Stickyrice: Dirigite a la pantalla de opciones especiales del menú principal y, de ahí, al menú de Cheats. Ingresá ahí la password **STICKYRICE** y vas a poder jugar como este criminal que asesinó al abuelo del Hombre Araña.

Juego Avanzado: Cuando comiences un nuevo juego, ingresá el nombre **HCRAYERT**. Luego, volvé e ingresá el nombre que quieras. Cuando el juego comience, vas a ver que hay tenés hecho el 40% del mismo, tenés 201.000 puntos Hero, Swing Speed y Web Zip mejoradas y los ránkings Big Game Hunter, Alien Buster, Shock Absorber y Tentacle Wrangler.

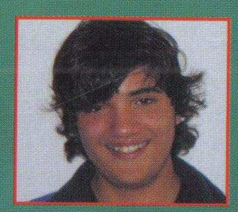
Saltear el Entrenamiento: En el menú de Cheats, ingresá la password **CEREBRA**. Esto va a hacer que ya tengas el entrenamiento completado.

The X-Files: Resist or Serve



La verdad está ahí afuera...

Un secreto aterrador se esconde en las sombras. Una asombrosa revelación aguarda tras un manto de horror y demencia. La verdad está ahí afuera... pero hay ciertos misterios que nunca deberían ser revelados..



Por Pablo 10





The X-Files: Resist or Serve

X-Files es una de las series que mayor impacto ha causado en la última década. Considerada al principio como un material que iba a durar poco en el aire, se convirtió casi de inmediato en un objeto de culto para millones de personas en todo el mundo mediante historias bien narradas y atrapantes, y gracias a ese halo de misterio y complot que emanaba de cada episodio. Es por eso que sus fans se mostraron visible y lógicamente molestos cuando tuvieron por fin un videojuego de X-Files en sus manos, hace ya unos años: la calidad era muy mediocre, Mulder y Scully brillaban por su ausencia y la aventura en sí tenía poca jugabilidad y un interés casi nulo hasta para los fanáticos más fieles. Sin embargo, este Resist or Serve llegó para poner las cosas en su lugar. Un juego brillante, entretenido y sumamente interesante, que combina los mejores elementos de las aventuras de terror con el mundo intrincado, meticuloso y seductor de X-Files. Y, encima, tenés la posibilidad de jugar tanto con Fox Mulder como con Dana Scully, cada uno protagonista de una aventura propia (magistralmente realizados y con las voces posta de David Duchovny y Gillian Anderson). Si a esto le sumamos que la historia está escrita por el mismo equipo de guionistas de la serie y que el mismísimo Chris Carter supervisó el proyecto, queda en claro que más no se puede pedir. X-Files: Resist or Serve tiene todo para seducir tanto a los fanáticos de la serie, como a aquellos que mueren por los Resident Evil o los Silent Hill.

¿Te animás a adentrarte en este mundo amenazador y letal? ¿Estás dispuesto a llegar hasta las últimas consecuencias con tal de que la verdad salga a la luz? Entonces vení con nosotros y metete de lleno en esta experiencia abrumadora que sólo X-Files puede brindarte...

Aclaraciones generales:

- Siempre que puedas leé las anotaciones (Notes), dado que te proveen de toda la información que necesitás sobre las cosas que vas decubriendo.
- Te recomiendo que no empieces a dispararles a todo enemigo que veas; si es posible, esquivalos o pegales y, una vez que caigan al piso, patealos hasta que mueran.
- Muchas de las escenas del juego te pueden revelar importantes cosas para el progreso del mismo; lamentablemente, no hay opción de subtítulos (pecado).
- En tu inventario, podés usar la opción "examinar" sobre un ítem; esto te permite saber claves y cosas por el estilo. Si no querés hacerlo, no hay problema: para eso está esta estrategia.

DANA SCULLY

Episodio 1: Renascence

Acto 1: Red Falls

Dirigite hacia la izquierda de la camioneta policial y metete en el callejón para subir por donde muestra la **foto 01**. Entrá a la oficina del hotel por la derecha (dice "Office") y, dentro, vas a ver una ✖ en la ventana. Estos son los Save Points que te sirven, lógicamente, para guardar el juego. A la izquierda del mostrador, vas a ver que piden servicio del cuarto #6. Andá detrás del mostrador y, a la izquierda de la computadora, en la pared, están las llaves de dicho cuarto. Antes de salir, no olvides agarrar el mapa de la ciudad que está al lado de la biblioteca. Ahora, andá al cuarto #6 (es el que está iluminado por las luces de la camioneta), entrá, matá al zombie, acercate al cadáver que el zombie se estaba morfando, agarrá la Gatebox Key y usala en la reja que está a la derecha del hotel. Entrá en la clínica que está a la izquierda de donde pasaste la reja (en la primera curva a la derecha) y pasá por la puerta del fondo a la izquierda. Andá hacia la izquierda nuevamente y mandate por la puerta de la pared de la izquierda. Acá hay un Save Point y un frasco de aspirinas. Salí de la clínica, andá hacia la izquierda, doblá otra vez a la izquierda en la segunda cuadra (en realidad, no tenés hacia dónde ir más que para la izquierda, je) y entrá en la oficina del Sheriff (**foto 02**). Dentro, tomá la Sheriff's Note, mandate por el pasadizo de la izquierda, pasá por las rejas y vas a ver una escena. Salí, andá por la puerta que está frente al pasadizo (y un poco a su derecha) y vas a entrar al baño: hay un botiquín de salud. En la oficina de la entrada, vas a ver las llaves de Chaco (Chaco´s Trailer Key). Agarralas, salí de ahí y, una vez fuera, doblá a la izquierda, caminá una cuadra y doblá a la izquierda de nuevo: vas a ver la ferretería con un zombie fuera. Matalo, acercate al vidrio roto para agarrar las pinzas (Boltcutters) **(foto 03)**, doblá hacia la izquierda y nuevamente a la izquierda para ver lo que muestra la **foto 04** (a la derecha del Hansen´s Motel). Usá las pinzas en las rejas, pasá y metete en la casa rodante de Chaco. Agarrá la botella, el encendedor y la medicina, y andá a la Estación de Policía de nuevo para salvar a Mulder. Mirá la escena, tomá del zombie la File Cabinet Key y usala en el gabinete que está ahí nomás. Andá a lo del doctor Dawson y, en la puer-

1











ta, ingresá el código **57383**. Entrá, agarrá el Box Microscope Slides, acercate a la puerta que dice Employees Only, mirá la escena animada y matá al zombie para... ¡hacer una autopsia! ¡Siiii!

Primero, ponete el barbijo y los guantes; siempre que hagas una autopsia, ésta debe ser tu prioridad. Segundo, tomá el bisturí y realizá tres cortes como indica la **foto 05**. Cuando el cuerpo esté abierto, dale un jeringazo en la parte blanca. Ahora, combiná el Box Microscope Slides con la jeringa y usá la muestra obtenida en el panel de enfrente de donde hiciste la autopsia. Ingresá los números **4, 3 y 2**, y dásela a Mulder.



Luego de la escena, andá a la zona de las casas rodantes y metete en la que está a la derecha de la de Chaco. Dentro, agarrá la Hector's Garage Key y avanzá hasta que estés frente al Hansen's Motel. Matá al zombie, buscá en él una llave y usala ahí, o sea, a la derecha de la ambulancia (detrás de la puerta doble hay un Save Point). Cuando salgas fuera de la oficina, deberías salir del lado este de la ciudad (es decir, el lugar en el que todavía no estuviste con Scully). Seguí hasta que puedas doblar a la derecha y seguí adelante hasta ver una estación de servicio. Abrí la camioneta, tomá la Full Gas Can y combinala con la botella de cerveza vacía. Entrá en la confitería de la estación (hay un Save Point) y pasá por la puerta usando la Hector's Garage Key.

Boss: Hector

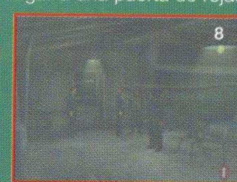
Cuando entres al garage, levantá la camioneta presionando el switch rojo y vas a ver a Hector. Lo que debés hacer es aplastarlo tres veces (aproximadamente) contra el piso con la camioneta, presionando el switch rojo justo cuando él esté debajo. Para aplastarlo rápido, fijate que, en un momento, él se va a arrastrar más rápido. Vos esperalo debajo de la camioneta y, cuando te alcance, te va a querer pegar; corré y él se va quedar ahí un rato. En ese momento, accioná el switch para aplastarlo.

Ahora, andá a la Estación de Bomberos en el lado oeste del pueblo (está a la derecha de la Estación de Policía) y, cuando estés cerca, vas a ver una escena animada. Dentro de la estación, acercate al cadáver para agarrar la llave y



seguí avanzando por la derecha hasta llegar al final de la estación (agarrá el Rag antes de salir). Te vas a encontrar en el lado este, así que avanzá hasta el Easy Shop para reencontrarte con Mulder. Entrá al supermercado (hay un Save Point) y agarrá la Beer Bottle para combinarla con la Gas Can: ahora podés combinar las botellas con el Rag para crear una bomba Molotov. En el inventario, examiná los habanos para encontrar las llaves del trabajo de Kate (Kate's Work Key) y usalas en la puerta doble de atrás. Entrá. En la puerta del fondo, está Kate.
Cuándo entres, vas a ver una escena animada; salí por la puerta doble y mirá una nueva escena. Salí por la puerta que dice "Exit", metete en el túnel y, del otro lado, avanzá hasta llegar a una puerta de rejas **(foto 06)**. Pasá por ella para llegar al cementerio y, en una de las criptas de la derecha, vas a encontrar nuevamente a Kate **(foto 07)**. Entrá, mirá la escena y, rápidamente, subí por el lugar que está a tus espaldas. Seguí avanzando y usá las pinzas en la reja de ventilación para entrar y ver una nueva escena animada (hay un Save Point acá). Tomá los Night Vision Googles, las municiones y hablá dos veces con el tipo **(foto 08)**. Continuá avanzando, mirá la escena, andá por la puerta que abre y mirá otra escena animada más. Esta parte es complicada, así que es mejor que sigas estos consejos:





- Equipate los Night Vision Googles.
- Nunca te quedes mucho tiempo matando zombies.
- Cuando Mulder diga "Scully, I can't see", acercate a él y presioná ✖ así te vuelve a seguir.
- Cuando te tiemble el control, detenete: se va a derrumbar parte del techo.
- El camino para escapar es recto.
- No permitas que Mulder muera.

Acto 2: Briar Lake

Avanzá hasta el invernadero para presenciar una escena animada y seguí avanzando hasta ver la estatua de un caballo y la entrada al instituto: entrá. Mandate por la puerta de la derecha y continuá avanzando hasta ver una nueva escena y sentir un temblor. Acercate a la computadora para ver otra escena, usala y, cuando te pida el código, ingresá la palabra **Resonance**. Elegí el último nombre (Winslow), mandate por la puerta, mové la caja y abrí la puerta secreta que está detrás. Ahora, abrí la puerta secreta de la derecha, seguí avanzando por la puerta doble, mandate al segundo cuarto de la izquierda y tomá de lo que parece un televisor la Bank Security Card. Volvé al primer corredor, metete donde usaste la computadora y, al lado de los monitores, ingresá el codigo **86592** (previo uso de la Bank Security Card). Ahora, usá la Security Card donde muestra la **foto 23** (frente a donde estuviste recién), pasá, usá el ascensor, mirá la escena y salí del mismo. Ahora, avanzá por la izquierda revisando los cuartos: en uno vas a encontrar un Save Point, la Datura Straminian y el Tube of Metal Expoxy; en otro, los Empty Darts; y en otro, el PsychoMeter. En otra de las habitaciones hay un tipo; acercate y vas a ver una escena al cabo de la cual debés agarrar los Empty Vials que hay cerca de él.
Vas a llegar a un cuarto con un cuerpo: hacele una autopsia (los pasos son los mismos que en Red Falls, con la excepción de que debés darle el jeringazo en el hígado). Ahora, tomá la Box of Microscopes Slide que está ahí nomás y



The X-Files: Resist or Serve

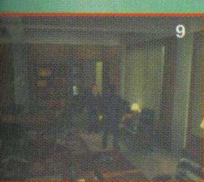
combinala con la jeringa. Cerca de la Box of Microscopes Slides está también la Empty Backer; combinala con las Datura Straminian y vaciala en los estantes de enfrente (lo mismo con el Tube of Metal Expoxy). Ahora, usá la mezcla con los Empty Darts, mandate por la puerta de la derecha del ascensor, liberá a los psíquicos, matalos con la pistola de dardos y tomá lo que tienen. Andá al cuarto que se encuentra después de la primera puerta doble de la izquierda, corré la caja, abrí la puertita, mandate, seguí avanzando y...

Boss: Harvester

Mientras Mulder se ocupa de las psíquicas, vos preocupate únicamente por dispararle al tipo de atrás. Si algunas de las psíquicas te ataca, acercate a Mulder para que lo agarren y peleen contra él (no es una táctica muy noble, pero sí efectiva).

Episodio 2: Resonance

Acto 3: FBI Headquarters





Salí de la oficina por donde indica la **foto 09** y vas a ver una secretaria. Salí de ahí, doblá a la derecha y llamá al ascensor con el panel de al lado. Una vez abajo, mirá la escena, volvé al ascensor y... otro cuerpo esperando ser revisado por vos...

- Repetí el primer paso de Red Falls, o sea: barbijo y guantes.
- Hacé los mismos cortes que en Red Falls con el bisturí.
- Con la pinza, rompé los huesos que indica la **foto 10**; tené en cuenta que son siete huesillos de cada lado, más cuatro de arriba **(foto 11)** y dos entre los laterales y los superiores (uno en cada lado). Cuando termines, usá las pinzas en los pulmones para sacarlos.
- Finalmente, con el aparato de resonancia, buscá las partes que más alteren la aguja (en cualquier costado del corazón) y tomá una muestra con la jeringa.



Tomá la Box of Microscope Slides que está ahí nomás y combinala con la jeringa. Luego, usá la muestra en la máquina que está a la izquierda del cadáver de la autopsia y, cuando aparezca la pantalla con la célula, los números que debés ingresar son **3, 4 y 5** (de arriba hacia abajo, respectivamente).

Acto 4: Roush Biotechnologies

Nota: Si no querés perder, más te vale que no saques el arma. Y tampoco creas que te va a ir bien si te mandás la avivada de pegarle una ñapi a un guardia.



Mostrá tu Forged Roush ID y pasá por la puerta de la derecha. Ahora, metete en el cuarto de al lado de donde pasaste, agarrá el Invoice for Supplies que está en la mesita marrón y, de paso, hacete también con el Repair Invoice for Supplies que está al lado de la computadora. Salí de ahí, mandate por la puerta de enfrente **(foto 12)** e ingresá el código **21178**. Pasá al cuarto (hay un Save Point) y avanzá al siguiente. En la computadora, usá el Hacking Shunt y, cuando aparezca la pantalla con el cable, lo que debés hacer es desconectar los cablecitos de la izquierda y desconectar el cable de la derecha (se va a conectar abajo, no importa) y volver a conectar los de la izquierda. Ahora, pasá por la puerta doble custodiada por un guardia, mandate por el invernadero y, al otro lado, mirá la escena animada y mandate por la puerta de la derecha. Recordá este lugar para más adelante, pasá tu Forged Roush ID por donde muestra la **foto 13** y mandate al cuarto de la izquierda de los ascensores (frente a la primera habitación). Abrí el cajón de la derecha de la computadora para obtener el Optical Data Sheet, volvé a la otra habitación y, en el panel del segundo cuarto, ingresá el número **2967934042**. Tomá el Mulder Data Disc, andá hasta los ascensores y subí. Mandate por la puerta que está cerca del guardia, mirá la escena y acercate al cuerpo para hacer una nueva autopsia...

- Realizá los mismos cortes que en Red Falls (con el bisturí).
- Con la pinza, rompé los huesos como en FBI Headquarters (no olvides que son siete huesillos de cada lado, más cuatro de arriba y dos entre los laterales y los superiores, uno a cada lado). Cuando termines, usá las pinzas en los pulmones para sacarlos.
- Con la pincita, sacale todos los intestinos hasta ver el Artifact Fragment **(foto 14)** y agarralo también con la pincita.

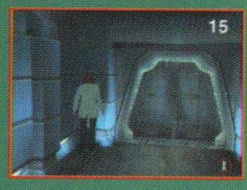




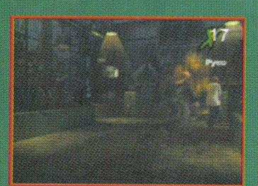
The X-Files: Resist or Serve



Mirá la escena y **no salgas** por donde viniste; en cambio, metete por la puerta de atrás (a la derecha hay un Save Point). Dentro, escondete debajo del cadáver, mirá las escenas y salí. Agarrá la Bone Saw que está cerca del cuerpo de la autopsia y usala en el otro cuerpo (donde te escondiste). Salí del cuarto, pasá por la puerta doble, entrá en la habitación de la derecha y agarrá el mapa, la escopeta, las municiones y el Medi Kit. En la puerta del fondo, usá la mano sobre el panel **(foto 15)**, entrá, caminá por el lugar hasta pasar cerca de un espécimen y vas a ver una escena. Acercate al panel del fondo y usá en él el Mulder Data Disc. Luego de la escena, matá a los especímenes (son duros, guarda; lo bueno es que acá sí podés usar un arma), salí de ahí y mandate por la puerta del medio (frente al cuarto de la escopeta). Avanzá por las puertas de la derecha (abren solas) y vas a llegar a una habitación con tres puertas numeradas, lógicamente, como 1, 2 y 3. Sus respectivas palancas están a la derecha. Tras la puerta #3 hay un monstruo (igual al zombie del juego Time Splitters 2), por lo que las puertas que debés abrir son las #1 y #2. Cuando las hayas abierto, salí por donde viniste y vas a ver una escena donde el Artifact Fragment se va a unir a la puerta con el dibujo. Mandate por ahí, mirá una nueva escena animada y corré rápido por la puerta de la derecha (la puerta que te lleva al lugar de los ascensores). En ese lugar, andá cerca de la puerta de la izquierda de los ascensores, abrila disparándole al panel de la derecha **(foto 16)**, entrá, reactivá la energía (hay una escopeta cerca) y mandate a los ascensores. Seguí avanzando hasta el invernadero y...









Boss: Pyro (foto 17)

Este tipo te pega, así que tené cuidado porque te saca energía sólo con tocarte. No te acerques mucho tampoco porque, al principio, él está en llamas (y a veces también te escupe llamaradas de fuego). Lo que debés hacer es abrir las cuatro canillas que están en las esquinas **(foto 18)** y, cuando las hayas abierto a todas, sacar la escopeta y liquidarlo (si abriste todas las canillas, aparte de apagarle las llamas, cuando le dispares, le vas a causar un daño considerable). En términos generales, no debería costarte mucho. Ah y no esperes ayuda de tus dos compañeros porque no van a mover ni un dedo (tampoco les va a ocurrir daño alguno). Cuando Pyro muera, agarrá de él el Artifact Fragment y salí de ahí.

Episodio 3: Reckoning

Acto 5: Tunguska

Avanzá, pasá la puerta, metete en la cabaña, eliminá a los dos zombies (uno tiene un AK-47), mandate al baño y agarrá el mapa (hay un botiquín en el espejo del baño). Acercate a la cama en la que hay dos piernas (falta la parte de arriba) y, al costado, agarrá la Middle Gate Key. Continuá avanzando, salí de ahí por donde viniste y usá la llave en el lugar que indica la **foto19**. Avanzá, mirá la escena y mandate por la puerta verde. Dentro, matá al zombie (arriba de los barriles grandes hay un botiquín que podés agarrar subiendo por la escalera) y avanzá por las puertas que abren solas hasta llegar a una habitación con un Save Point. Salí por la única puerta que te lo permite, andá hasta la puerta doble y mirá la escena con Alex. Continuá por la puerta doble y avanzá por la primera puerta que veas para encontrarte con Mulder. Volvé ahora hasta donde viste a Alex, mirá una nueva escena animada y mandate por donde viniste (por el Save Point; de paso, te recomiendo que salves). Vas a presenciar una nueva escena tras la cual debés regresar rápidamente al lugar del Save Point.







Salí, mirá la escena, matá al zombie y tomá de él la Crowbar. Usala en la puerta de ahí nomás **(foto 20)**, entrá, matá a los dos zombies y pasá por la puerta que está frente a la puerta por la que entraste. Matá al zombie, tomá de él la Metal Gate Key y, ya que estás, abrí las puertas de metal de ahí nomás para agarrar la escopeta y sus respectivas municiones. Salí de ahí por la puerta que se encuentra muy cerca, metete por donde están los dos perros y agarrá el Empty Bucket. Luego, tomá la Wrench que está cerca del camión (en la caja de la derecha) y usala en la canilla que muestra la **foto 21**. Luego, usá en él el balde, después usá el balde lleno en el switch y, finalmente, pasá por la reja que está cerca de ahí. Volvé al lugar del avión y subí. Luego, subí al camión que está ahí nomás.

Acto 6: Monastery

Avanzá derecho hacia las ruinas de enfrente y matá a los zombies. Fuera, en un barril, está la Wrench; agarrá también los Night Vision Googles y fijate en el mapa de la computadora de al lado. Salí de ahí, dirigite a la derecha de donde comenzaste y vas a entrar en unas ruinas "techadas"; al fondo está la Empty Gas Can. Andá hasta el camión, abrí el capó, tomá de él la Rubber Hose y combinala con la Gas Can. Andá hasta donde está el helicóptero (frente a las primeras ruinas) y, en el lugar que muestra la **foto 22**, destapá la parte del gas y usá la Gas Can con la manguera



The X-Files: Resist or Serve



en él. Luego, metete en las primeras ruinas (las de detrás de la foto) y, en la costa, usá la Gas Can en el bote. Mirá la escena, continuá avanzando y...

Boss: Eyeless

Eyeless es casi igual a Pyro; lo que debés hacer es subir por donde hay una luz y, arriba, tomar el Flametrhower de al lado del cuerpo. Cuando lo tengas, usalo sobre Eyeless.

Una vez que caiga, tomá de él la Reliquor Key, usala en la puerta de madera (abajo), continuá avanzando hasta encontrar a Mulder, mirá la escena y subí por las escaleras. Avanzá hasta el fondo en donde hay un tipo, mirá la escena, liquidá a sus tropas, acercate a donde él estaba, mirá la escena y...

Boss: Eyeless busca más paliza

Dale con todo el Flametrhower que tengas. Si no basta, usá el arsenal que te quedó del nivel anterior y, si no tenés más, agarrá los rifles de los tipos que liquidaste recién.

Cuando muera, tomá de él la Inner Sanctum Key y usala detrás de donde estaba el tipo. Ahora, rápido, examiná desde el menú la caja gris y, en el artefacto del medio del salón, usá el Artifact Fragment. Mirá la escena y...

Boss Final: The Entity

Este es complicado, así que, paciencia. The Entity va a revivir a tres zombies, te tira un rayo de energía y te atrapa con telequinesis. Si te atrapa, presioná rápido **R1+■** para liberarte. Para derrotarlo, mantenete siempre en movimiento (excepto cuando le dispares); el mejor momento para dispararle es cuando carga el rayo de energía. Cuando le hayas quitado una cuarta parte de su energía, liquidá a los zombies y, ahora, cuando le dispares, le vas a causar un daño mucho mayor.

Cuando palme, salí de ahí, metete por la puerta de la derecha, acercate al pozo y mirá la escena. Ahora, con Mulder, dirigite a las escaleras que estaban al principio de donde saliste del pozo, pasá por la puerta y subite al bote.

FOX MULDER

Episodio 1: Renasansce

Acto 1 : Red Falls

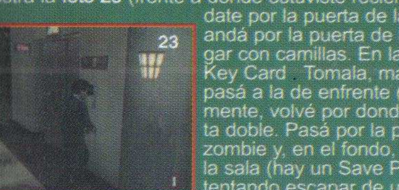
No difiere mucho del nivel de Scully porque casi siempre estás con ella. Te voy a detallar las diferencias más notorias: Cuando llegues a la parte del medico-zombie y éste te muerda (luego de la escena), sólo encargate de proteger a Scully mientras ella prepara la medicina.
Después de salir del hoyo en la pared y volver a encontrarte con Sully, mandate por el Shop Easy, pasá por la puerta doble, encontrá a Kate, salí y...

Boss: Sheriff Smith

No es complicado. Protegete de sus ataques ocultándote detrás de las góndolas y salí a dispararle cuando recargue.

Acto 2: Briar Lake

Avanzá hasta el invernadero hasta ver una escena y luego seguí avanzando hasta toparte con la estatua de un caballo y la entrada al instituto; entrá. Mandate por la puerta de la derecha y continuá avanzando hasta ver una escena y sentir un temblor. Acercate al abrigo blanco y tomá de él la GrennBerg's Badge para ver otra escena animada. Andá ahora al salón principal, pasá por la puerta doble, mandate por la puerta de la izquierda, tomá el mapa de la mesa y usá la computadora. Seguí avanzando por la puerta doble, mandate a la segunda habitación de la izquierda y tomá, de lo que parece un televisor, la Bank Security Card . Volvé al primer corredor, metete donde usaste antes la computadora y, al lado de los monitores, ingresá el código **86592** (previo uso de la Bank Security Card) y usá la Security Card donde muestra la **foto 23** (frente a donde estuviste recién). Dentro, usá el ascensor, mandate por la puerta de la izquierda, continuá avanzando, andá por la puerta de la izquierda y vas a llegar a un lugar con camillas. En la del fondo, está la Surgery Bay Key Card . Tomala, matá a los zombies, salí de la sala, pasá a la de enfrente (la de la puerta doble) y, rápidamente, volvé por donde viniste hasta que cruces la puerta doble. Pasá por la puerta doble de enfrente, matá al zombie y, en el fondo, usá la Surgery Bay Key Card. En la sala (hay un Save Point) vas ver a dos poli-zombies intentando escapar de una habitación: abrí la puerta mediante el panel de la derecha, matalos, pasá a donde estaban y tomá del cadáver la Reanimation Lab Key Card. Pasá por la puerta de la derecha del Save Point y pasá luego por la puerta doble de la derecha para entrar donde está levitando Kate y...



THE X FILES
RESIST OR SERVE



Boss: Katlyn

Lo único que hace es pegarte y tirarte un rayo de energía. No deberías tener problemas.
Cuando muera, salí al pasillo y pasá por la puerta antes cerrada. Agarrá del cadáver del oficial la Security Office Key Card (hay un Save Point enfrente), andá a la sala que está ahí cerca, tomá el mapa y, del otro lado del panel, desbloqueá la puerta de la derecha del Save Point. Pasá por ella, usá la computadora de enfrente y, rápidamente, avanzá por el camino abierto, matá a las chicas psíquicas y...

Boss: Harvester

Tenés que aplicar la misma táctica que cuando peleaste contra él usando a Scully. Mientras ella se ocupa de las psíquicas, vos solamente disparale al tipo de atrás. Si alguna de las psíquicas te ataca, acercate a Scully para que la agarren y peleen contra ella.

Episodio 2: Resonance

Acto 3: FBI Headquarters



Salí de la oficina por donde indica la **foto 09** y vas a ver una secretaria. Salí de ahí, doblá a la derecha y llamá al ascensor por el panel de al lado **(foto 24)**. Una vez abajo, pasá a la oficina, mirá la escena, abrí el cajón que está frente a vos y agarrá el Sunflower Seedes **(foto 25)**.

Acto 4: Mulder's Apartment

Tratá de salir por la puerta para ver una escena y luego pegale un par de piñas a Scully hasta ver otra escena más. Tumbá a trompadas al sujeto y salí de tu apartamento. Andá por donde estaba la piba (posiblemente haya un alien), avanzá por la puerta de la derecha (en la pared, no la del fondo) y te vas a encontrar con otro alien. Luego, cruzá por la puerta y mandate por la que está al fondo (no le hagas caso al grito de Scully diciendo "Mulder, I need help"). Sí pasaste por la puerta indicada, te vas a encontrar en un cuarto con oficinas. Mandate por la única por la que podés pasar (por la que viniste, no) y vas a estar en el departamento del FBI (¿?). Pasá por la puerta de la derecha de la secretaria, mirá la escena y...

Boss: Skinner

Skinner lo único que hace es acercarse a vos y tirarte... pero también está la secretaria, que te dispara con un rifle AK-47. Como no disponés de muchas municiones, la mejor estrategia es dejar que la misma secretaria le quite energía a Skinner. ¿Cómo lo haces? Fácil: cuando ella se encuentre detrás de Skinner, va a seguir disparándote. Por ende, sus balas se van a topar con la espalda de Skinner, provocándole daño. Si ves que el tipo se acerca mucho, metele un balazo. Si te hartás de esperar a que la vieja lo liquide, matala, agarrá su rifle y acribillá al Boss vos mismo.

Cuando lo liquides, agarrá las llaves y usalas en la puerta doble. Otra vez en el departamento (hay un Save Point), acercate a los agentes y huí de Scully ("Trust no one", o sea, no confíes en nadie). Salí del departamento y metete en el ascensor. En el pasillo, avanzá hasta el otro ascensor y andá para abajo. Una vez afuera, dirigite al palacio, entrá en él, seguí avanzando (es imposible que te pierdas) hasta llegar al lugar con el órgano gigante (buena música, ¿no?) y mirá la escena. Ahora, no te rindas y disparales a los monstruos... ¡No, estás por perder! No, no... Ufff... Perdiste, che. ¿Y ahora? Y... vas a tener que volver a intentarlo... ¡Esa! No perdiste: como bien te habrás enterado, estabas en la mente de Mulder. Mirá la escena y... *To be Continued...*

Episodio 3: Reckoning

Acto 5: Tunguska

Cuando tengas control sobre Mulder, escapá corriendo de los mancos. En un momento, vas a ver una escena, les vas a perder el rastro y vas a aparecer frente a un complejo. A su izquierda hay una especie de atalaya y dentro hay un First Aid Kit. Ahora, entrá al complejo. Dentro, esquivá a los perros, metete por la puerta doble de la izquierda (hay un Save Point), avanzá por la puerta de ahí nomás, seguí avanzando por la primera puerta de la derecha de la doble y vas a llegar a un lugar con camas marineras y un zombie. Matalo, tomá de él la Lieutenant's Key y abrí los cofres que están al pie de las camas para conseguir la Flash Light y un First Aid Kit. Salí de ahí por la puerta de al lado (la primera que ves), avanzá hasta ver una puerta cerca de un jeep y usá en ella la Lieutenant's Key (guarda porque adentro hay un zombie). Avanzá por el pasillo, agarrá el First Aid Kit que está sobre la mesa, pasá por la puerta de la izquierda (la que está más lejos de la mesa), matá al zombie, tomá de él la Metal Gate Key, abrí las puertas de metal de los costados y tomá la escopeta y sus respectivas municiones. Salí por la puerta de ahí nomás y...

Boss: Avatar (foto 26)

Avatar es casi igual a The Entity: te atrapa con telequinesis y revive a dos molestos perros. Vos no les des mucha bola y concentrate en Avatar: con cuatro o cinco tiros de la escopeta, lo matás.
Metete por la puerta doble de al lado de la canilla y seguí avanzando por la puerta corrediza hasta ver una escena (hay un Save Point en esta sala). Salí por la puerta que te lo permite, mandate para la puerta doble de enfrente, mirá las escenas, salí de acá por donde entraste y mandate a la puerta de al lado del cuarto del Save Point. Andá por donde viniste (por el Save Point; de paso, te recomiendo que salves) y vas ver una escena. Rápidamente, volvé al lugar del Save Point, salí de ahí, mirá la escena, mandate por la puerta de la izquierda, mirá otra escena más y, rápidamente, mandate por la puerta de la izquierda. Matá al zombie, salí de ahí, mirá la escena y subite al camión.



Acto 6: Monastery



Andá derecho a las ruinas de enfrente y matá a los zombies (fuera, en un barril, está la Wrench). Agarrá los Night Vision Googles y fijate el mapa en la computadora de al lado. Salí de ahí y andá hacia la derecha de donde comenzaste para entrar en unas ruinas "techadas". En el fondo, está la Empty Gas Can. Andá hasta el camión, abrí el capó, tomá de él la Rubber Hose y combinala con la Gas Can. Andá hasta donde está el helicóptero (frente a las primeras ruinas) y, del lado que muestra la **foto 22**, destapá la parte del gas y usá la Gas Can con la manguera en él. Luego, metete en las primeras ruinas (las de detrás de la foto) y, en la costa, usá la Gas Can en el bote. Mirá la escena, avanzá por la gran puerta, mandate por la puerta abierta de la derecha (hay un Save Point) y, en la mesa, la Gold Key. Tomala, salí de ahí por la izquierda y afuera va a estar Alex. Disparale para que corra y seguilo **(foto 27)**. Cuando llegues arriba de todo, vas a ver una nueva escena animada. Ahora, volvé hasta donde encontraste la Gold Key y, cuando llegues, te vas a topar con...

Boss: Eyeless

Es casí igual a Pyro (con Scully, nivel Roush Biotechnologies). Como hay espacio y tenés la escopeta del nivel anterior, ponele un tiro y se va a retorcer: ahí le vas a sacar más energía todavía. No debería ser mucho problema.

Cuando muera, tomá de él la Silver Key, combinala con la Gold Key y usá la Chapel Key en la puerta que está detrás del altar. Mandate por las escaleras que van para abajo y continuá avanzando hasta ver nuevamente a Scully. Mirá la escena, subí las escaleras, avanzá por donde se ve al fondo a un tipo y mirá la escena. Liquidá a sus tropas (agarrá sus AK-47), acercate a donde él estaba, mirá una escena animada más, mandate por la puerta de la derecha, mirá ooootra escena, mandate por donde sale un humo blanco y...

Boss: The Entity (foto 28)

Es una papa. Ni debería decirte que sus ataques son una burbujita que debés esquivar y el agarre con telequinesis (ups.. ya te lo dije). Vos dale con el AK-47 y listo. Vas a aparecer de vuelta en la nave y se te va a venir un alien encima: matalo y mandate por el segundo pasillo con humo blanco y...

Boss: The Entity busca revancha.

Tené cuidado con el zombie. Por lo demás, es igual a la vez anterior. Vas a volver a estar en la nave, matá a los aliens, andá por donde hay humo blanco y...



Boss: The Entity (confiando en el dicho que reza "persevera y triunfarás").

Es igual al anterior, salvo que ahora hay dos zombies molestando. Es un poco jodido, así que no te confíes. Otra vez en la nave (uff...). Liquidá a los aliens y mandate de vuelta por donde hay humo blanco.

Boss: Oooootra vez The Entity.

Es jodido: hay tres zombies estorbando y el lugar, igual al anterior, es incómodo para moverse. Cuando lo mates, acercate al cuerpo del tipo y tomá la aguja. Vas a volver a la nave y...

Boss Final (¡por fin!): The Entity (en versión original).

Tal y como leíste, The Entity te muestra su verdadera forma (un alien grandote). Esta vez, el boss te embiste , te pega y llama a sus compañeros alienigenas para matarte. Vos matalos rápido y dale con todo al grandote. Si vienen más de los aliens normales, matalos. La cosa es que tengas paciencia y que no malgastes la salud que te queda. Cuando no le quede más energía, va a tambalear y caer de rodillas. Andá hacia su espalda y clavale la aguja que recién agarraste. Matá a los aliens que queden, mirá la escena, dirigite a las escaleras que están ahí nomás, pasá por la puerta y subite al bote.

Reclinate, relajá los músculos y disfrutá de la escena animada final. Acabás de salvar al mundo no una, sino dos veces. Así que sentite orgulloso. No te olvides de ver los Bonus (Storyboard, Final Notes, etcétera) y nos vemos en la próxima estrategia.

club play

Book of Secret Arts (Equip) 323

Mooyan Curry (Magic) = Hamburger Recipe (Ritual (Ritual)
Note: Refer to individual Cards for use

Boo Koo (650/500) 486

Blue-eyed Silver Zombie (900/700) = Magical Ghost (1300/1400)
Bolt Penguin (1100/800) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Bone Mouse (400/300) = Magical Ghost (1300/1400)
Dancing Elf (300/200) = Mystical Elf (800/2000)
Dark-piercing Light (Magic) = Book of Secret Arts (Equip)
Droll Bird (600/500) = Spirit of the Books (1400/1200)
Electric Lizard (850/800) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Fiend's Hand (600/600) = Magical Ghost (1300/1400)
Fire Reaper (700/500) = Magical Ghost (1300/1400)
Graveyard and the Hand of Invitation (700/900) = Magical Ghost (1300/1400)
Hibikime (1450/1000) = Musician King (1750/1500)
Kaminarikozou (700/600) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Mech Mole Zombie (500/400) = Magical Ghost (1300/1400)
Mega Thunderball (750/600) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Monsturtle (800/1000) = 30,000-year White Turtle (1250/2100)
Shadow Specter (500/200) = Magical Ghost (1300/1400)
Skull Servant (300/200) = Magical Ghost (1300/1400)
Sonic Maid (1200/900) = Musician King (1750/1500)
The Immortal of Thunder (1500/1300) = Kaminari Attack (1900/1400)

Bottom Dweller (1650/1700) 439

Boulder Tortoise (1450/2200) 518

Faith Bird (1500/1100) = Turtle Bird (1900/1700)

Bracchio-Raidus (2200/2000) 509

Brave Scizzar (1300/1000) 514

Anthrosaurus (1000/850) = Cyber Saurus (1800/1400)
Armed Ninja (300/300) = Cyber Soldier (1500/1700)
Baby Dragon (1200/700) = Metal Dragon (1850/1700)
Crawling Dragon (1600/1400) = Metal Dragon (1850/1700)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Metal Dragon (1850/1700)
Doron (900/500) = Cyber Soldier (1500/1700)
Dragon Zombie (1600/0) = Metal Dragon (1850/1700)
Fusionist (900/700) = Dice Armadillo (1650/1800)
Koumori Dragon (1500/1200) = Metal Dragon (1850/1700)
Lesser Dragon (1200/1000) = Metal Dragon (1850/1700)
Obese Marmot of Nefariousness (750/800) = Dice Armadillo (1650/1800)
Oscillo Hero (1250/700) = Cyber Soldier (1500/1700)
Petit Dragon (600/700) = Metal Dragon (1850/1700)
Queen's Double (350/300) = Cyber Soldier (1500/1700)
Sword Arm of Dragon (1750/2030) = Cyber Saurus (1800/1400)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Metal Dragon (1850/1700)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Metal Dragon (1850/1700)

Breath of Light (Magic) 663

Follow Wind (Equip) = Goblin Fan (Trap)
Prisman (800/1000) = Violet Crystal (Equip)
Umi (Magic) = Power of Kaishin

Bright Castle 668

Note: This card works on all non-magic cards







Todas las fusiones especiales

Esta vez, sí que nos pasamos. Nueve entregas... un número por mes... nueve meses: ¡esto sí que fue un parto! Pero el bebé goza de buena salud y crece a pasos agigantados. Y es que la cosa no está ni cerca de terminar. Todavía tenemos toneladas de fusiones especiales para darte y para que el Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories te abra las puertas a todos sus secretos...

Nota: *En este listado te nombramos cada carta por orden alfabético (resaltado) y luego las cartas con las que la podés combinar y el resultado que obtenés. Además, recordá que en este listado no vas a encontrar las fusiones generales. Tené en cuenta también que no todas las cartas poseen fusiones especiales. En estos casos, sólo vas a encontrar el nombre de la carta en cuestión sin un listado debajo.*



9º PARTE

Burglar (850/800) 481

Arlownay (800/1000) = Flower Wolf (1800/1400)
Bat (300/350) = Giga-Tech Wolf (1200/1400)
Firegrass (700/600) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Flame Ghost (1000/800) = Flame Cerebrus (2100/1800)
M-Warrior #1 (1000/500) = Tiger Axe (1300/1100)
Mushroom Man (800/600) = Flower Wolf (1800/1400)
Queen's Double (350/300) = Nekogal #2 (1900/2000)

Cacoon of Evolution (0/2000) 072

Candle of Fate (600/600) 242

Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Flame Cerberus (2100/1800)
Ancient Tree of Enlightenment (600/1500) = Firegrass (700/600)
Ansastu (1700/1200) = Flame Swordsman (18700/1600)
Arlownay (800/1000) = Rose Spectre of Dunn (2000/1800)
Armaill (700/1300) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Armored Rat (950/1100) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Axe Raider (1700/1150) = Flame Swordsman (18700/1600)
Blue Wing Crown (1600/1200) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Celtic Guardian (1400/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)
Dark Plant (300/400) = Firegrass (700/600)
Doron (900/500) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Faith Bird (1500/1100) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fiend's Hand (600/600) = Fire Reaper (700/500)
Fiend Refrection #1 (1300/1400) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fire Reaper (700/500) = Flame Ghost (1000/800)
Fusionist (900/700) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Haniwa (500/500) = Dissolverock (900/1000)
Kagemusha of the Blue Flame (800/400) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Karbonala Warrior (1500/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)
Milus Radiant (300/250) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Mystic Horseman (1300/1550) = Flame Cerberus (2100/1800)
Queen's Double (350/300) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Shadow Specter (500/200) = Fire Reaper (700/500)
Silver Fang (1200/800) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Skull Red Bird (1550/1200) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Swordsman From A Foreign Land (250/250) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Tentacle Plant (500/600) = Firegrass (700/600)
Unknown Warrior of Fiend (1000/500) = Charubin Fire Knight (1100/800)
Wolf (1200/800) = Flame Cerebrus (2100/1800)

Cannon Soldier (1400/1300) 512

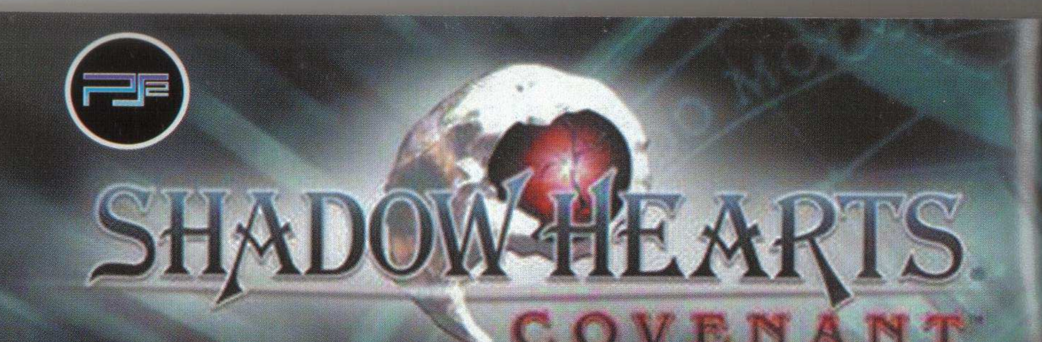
Baby Dragon (1200/700) = Metal Dragon (1850/1700)
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Metal Dragon (1850/1700)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Metal Dragon (1850/1700)
Dragon Zombie (1600/0) = Metal Dragon (1850/1700)
Hibikime (1450/1000) = Cyber Soldier (1500/1700)
Lesser Dragon (1200/1000) = Metal Dragon (1850/1700)
Little Chimera (600/550) = Dice Armadillo (1650/1800)
Milus Radiant (300/250) = Dice Armadillo (1650/1800)
Obese Marmot of Nefariousness (750/800) = Dice Armadillo (1650/1800)
One-Eyed Shield Dragon (700/1300) = Metal Dragon (1850/1700)
Petit Dragon (600/700) = Metal Dragon (1850/1700)

Castle of Dark Illusions (1200/2500) 083

Celtic Guardian (1400/1200) = Dark Elf (2000/800)
Dark-piercing Light (Magic) = Bright Castle (Equip)
Gemini Elf (1900/900) = Dark Elf (2000/800)
Job Change Mirror (800/1300) = Summoned Skull (2500/1200)







Cuando el futuro y el pasado se mezclan

Primera Guerra Mundial. Europa se desgarra y sus tierras se bañan en sangre. Pero lo que nadie imagina es que el verdadero enemigo no se halla en las trincheras ni usa casco o ametralladora... el verdadero enemigo es lo sobrenatural...

A principios del siglo XX (o sea, el siglo pasado), el mundo se estremeció cuando Europa se sumió en una sangrienta lucha que luego fue bautizada como la Primera Guerra Mundial. Y éste es el escenario al que te lanza la secuela del Shadow Hearts, Shadow Hearts: Covenant, un RPG que te permite transformarte en un monstruo, aumentar tus habilidades mediante el hallazgo de determinadas partituras musicales y combatir todas las formas imaginables del mal personificando a Yuri, mientras las balas de los alemanes, los franceses, los ingleses y los yanquis zumban por sobre tu cabeza...

SHADOW HEARTS: COVENANT

Distribución
Midway / Aruze
Desarrollo
Nautilus
Género
RPG
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
No disponible
Fecha de Lanzamiento
Septiembre 2004

Éste va a tener mejor suerte

Si vos te estás diciendo *"¿Esta es la segunda parte? Pero si yo nunca supe que hubiera una primera"*, no te preocupes porque no sos el único. Shadow Hearts tuvo la mala suerte de salir al mercado apenas una semana antes que el Final Fantasy X, allá por diciembre de 2001. Y, como te imaginarás, cuando la aventura de Tidus y Yuna llegó a las estanterías, nadie más se acordó del pobre Shadow Hearts. Sin embargo, este juego fue lo suficientemente bueno, sólido y entretenido como para asegurar una secuela (y ahora los pibes estos no van a cometer el mismo error: el FFX2 salió hace ya un buen tiempo y todavía falta para que salga el FF-XII. Cintura, que le dicen). Pero, tranqui: si bien el juego comienza donde terminó el anterior, no es necesario que hayas jugado al primer Shadow Hearts para poder disfrutar al mango de este Covenant.

Un juego dentro de otro

A juzgar por lo que se pudo ver,



Ay... esto me pasa por darle tan duro al joystick...



Personajes carismáticos, ropas con estilo, escenarios fabulosos y una aventura inolvidable. Todo lo que un buen RPG debe tener.



No, no son los Power Rangers...



¡Así te van a quedar los ojos de tanto jugar al Shadow Hearts!



La iluminación y las texturas de SH: Covenant son una delicia.

la forma de juego no varió mucho de la primera parte a ésta, y los pocos cambios que ha habido fueron para bien. Esto es especialmente evidente en el nuevo sistema de lucha el cual, si bien se basa en el tradicional modo de pelea por turnos, requiere que tengas cierta velocidad y precisión para causar un verdadero daño en los enemigos. Apenas elegís el ataque o el hechizo que querés usar, aparece en pantalla el Judgement Ring (Aro del Juicio), un círculo parecido a los medidores de swing de los juegos de golf que posee un marcador que se mueve constantemente. Para que tu ataque, hechizo o ítem tenga un mayor efecto, debés presionar ✖ en los lugares exactos. Y estos "lugares exactos" son distintos para cada miembro de tu equipo, sin contar que, dependiendo de la potencia del ataque, el marcador puede moverse a mayor o menor velocidad. O sea, el sistema de combate es un juego en sí mismo.

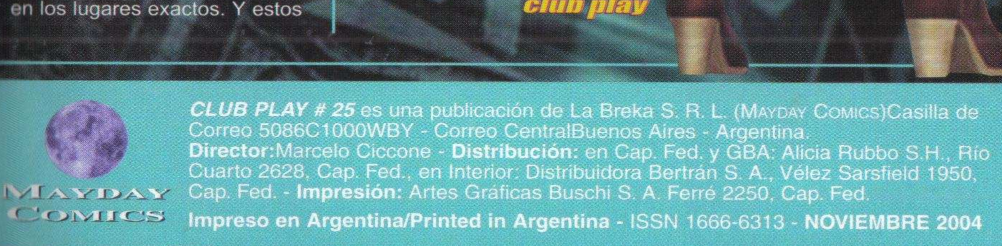
Otra novedad es que podés hacer que distintos miembros de tu grupo trabajen al mismo tiempo para realizar combos y ataques combinados que, bien utilizados, pueden resultar devastadores.

Gráficos acordes a las expectativas

El aspecto del juego le va a resultar familiar a cualquiera que haya jugado al anterior: muchos escenarios exteriores muy detallados, bosques laberínticos, puertas bloqueadas, paredes invisibles y grandes áreas interiores (los famosos "dungeons") con túneles oscuros y asfixiantes que se separan en decenas de caminos. Pero en el aspecto en el que los gráficos se lucen más es, nuevamente, en los combates. Dado que cada personaje tiene su propio estilo de lucha y una buena variedad de movimientos especiales con efectos de toda clase, cada batalla es un deleite visual. De hecho, es muy fácil que te descubras a vos mismo gastando al pedo puntos de maná simplemente para ver cómo es el nuevo ataque que acabás de aprender.

Sin un título monstruoso que lo eclipse esta vez, Shadow Hearts: Covenant seguramente tendrá una muy buena aceptación entre el público (de hecho, para cuando leas esto, es probable que el juego ya se encuentre disponible). Con una historia interesante y bien narrada, personajes extraños y poco usuales, varias Side Quests y un sistema de combate original y entretenido, este juego va a formar parte sin dudas de la no muy larga lista de RPGs que todo fan del género debe tener.

club play



CLUB PLAY # 25 es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics)Casilla de Correo 5086C1000WBY - Correo CentralBuenos Aires - Argentina.
Director: Marcelo Ciccone - **Distribución:** en Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S.H., Río Cuarto 2628, Cap. Fed., en Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950, Cap. Fed. - **Impresión:** Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Cap. Fed.
Impreso en Argentina/Printed in Argentina - ISSN 1666-6313 - **NOVIEMBRE 2004**



El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Juego: THE WORLD IS NOT ENOUGH - 5.50

Por Christian Gulisano

Empresa: EA Games.
Género: FPS.
Referencia: Tomorrow Never Dies.
Comentario: Otro juego más de "Bond, James Bond" basado en la película. No está mal, pero no aporta muchas cosas nuevas.

Presentación: 8,00 - El punto más destacado. Escenas de la película y del juego en una intro a pura acción.
Gráficos: 6,50 - Se rompen bastante y a veces aparecen pixeles por todos lados. Las escenas animadas ayudan mucho.
Sonido: 7,00 - Los efectos de los disparos y las voces son lo mejor. La música es normal, pero algo monótona.
Jugabilidad: 6,50 - La típica de un FPS pero con algunas fallas a la hora de apuntar y disparar. El inventario es algo incómodo.
Historia: 5,00 - Es la película dentro del juego. Esto no es muy original que digamos, pero mucho más no se le puede pedir.
Diversión: 5,50 - Cuando ya jugás más de un título del espía británico, te das cuenta de que es más de lo mismo. Ojo, esto no está mal pero, a la larga, cansa.
Puntaje: 5,50 - Si nunca jugaste uno de James Bond, podés echarle un vistazo. A modo de opinión personal, creo que es sólo para fanáticos del agente 007.
Consejo: Salvo que tengas que derribar un blanco específico o lejano, no te molestes apuntando. Vos dispará, que Bond se encarga del resto.





Juego: DESCENDENT MAXIMUM - 2,00

Por Zarce

Empresa: Parallax.
Referencia: Star Trek: Invasion
Genero: Acción
Comentarios: Un juego muy malo. Verdaderamente, el peor que vi hasta ahora.

Presentación: 4,00 - No tiene. Posee un par de escenas animadas, pero no vale la pena hacer ningún comentario.
Graficos: 1,00 - Nunca vi algo tan cuadrado... creo que mi Atari se veía mejor.
Sonido: 6,00 - La música 'tá re buena, muy metalera... pero el sonido de los disparos y demás deja mucho que desear.
Jugabilidad: 3,00 - No tenés mucho para hacer; los controles son muy raros y el espacio es muy reducido.
Historia: 4,00 - No hay mucho para decir. Tenés que eliminar a tus enemigos para proteger a todo el universo y vas por los distintos planetas para salvar a cada uno de ellos de las garras enemigas.
Diversión: 4,00 - Te da un ratito de diversión pero, a la hora, ya lo estás usando de freezbee.
Puntaje: 2,00 - Malísimo... verdaderamente, no encuentro palabras para describirlo; la que más se le acerca es EMBOLE...
Consejo: No te confíes en el uso de los misiles. Te coviene la ametralladora porque los misiles salen derecho y no tienen dirección.



Juego: LMA MANAGER - 7,50

Por Nahuel González

Empresa: Codemasters.
Referencia: PC Fútbol 2000 (PC).
Género: Estrategia / Fútbol.
Idioma: Inglés.
Comentario: Un juegazo, al estilo del rey de este tipo de juegos en la compu de los argentinos.

Presentación: 8,00 - Buenos gráficos, con muchos enfoques al DT del equipo y con una linda cantidad de goles para ver.
Gráficos: 5,00 - En este estilo de juegos, los gráficos no son lo que más importa, pero se podrían haber esmerado más en los detalles del campo y los jugadores.
Sonido: 6,00 - No te va a gustar, pero tampoco se destaca por ser malo. Cumple y punto.
Jugabilidad: 8,50 - El manejo por todos los menúes es bastante bueno, no tiene mayores dificultades. Los controles en el partido no te van a ayudar mucho a cambiar el resultado del mismo.
Torneos: 7,50 - Tiene como mejor liga a la inglesa, con sus divisiones menores. La idea es manejar a un equipo que, según su calidad, deberá cumplir ciertos objetivos que van desde no descender a salir campeón de la liga.
Diversión: 8,00 - Si te fascinaban los PC Fútbol, ésta es la mejor alternativa que tenés para la Play.
Puntaje: 7,50 - El juego está bueno si sos fanático del estilo. No te va a defraudar, aunque hubiese estado copado que estén las ligas de España e Italia para darte mayor posibilidades de equipos.
Consejo: No vendas a tus jugadores estrella, ni malgastes tu plata a menos que quieras enemistarte con la hinchada y pasar a ser un desempleado más...



El Ojo Clínico

Juego: MAFIA - 5.90

Por Leonardo Irianni

Empresa: Gathering.
Referencia: Driver 2.
Género: FPS.
Idioma: Inglés.
Comentario: Tanto tiempo esperando este juego... La verdad, no es que sea malo, sólo que en PC es mucho mejor.

Presentación: 6,00 - Un poco larga y compuesta por escenas que vas a ver luego en el juego.
Gráficos: 5,70 - Las escenas son un caño. Los gráficos del juego, por su parte, son muy simples para ser de un juego de 2004. Pero tampoco son malos.
Sonido: 5,00 - La música es original (jazz de la época) pero resulta algo molesta a veces. Las voces son lo mejor, mientras que los efectos son de mala calidad y, encima, se *laguean* (chocás y, medio segundo después, se escucha el sonido).
Jugabilidad: 6,90 - Es como jugar al GTA pero más realista: podés hablar con la gente, debés ir despacio en las calles, etcétera. También es más lineal, dado que sólo podes cumplir con las misiones que el juego te da, aunque tiene un modo Free Ride con más libertad de acción.
Historia: 9,00 - Sos Tommy Angelo que, de taxista, pasa a ser mafioso. A mí me enganchó como una película. Realmente, lo mejor.
Diversión: 6,00 - Además de los gráficos y sonidos de baja calidad, el juego tarda DEMASIADO en cargar. Sin embargo, su ambientación y su historia única me impiden ser muy duro con este Mafia.
Puntaje: 5,90 - Podría haber sido un clásico si Gathering se hubiera puesto más las pilas con algunas cositas.
Consejo: Cuando estés en el auto, presioná **L1** para no pasar de 60km/h. Y respetá los semáforos para que no te hagan multas.



Juego: ECHO NIGHT: BEYOND - 9.00

Por Carlos Grgurevic

Empresa: From Software.
Referencia: Fatal Frame.
Género: Aventura / Terror.
Idioma: Inglés.
Comentario: Este juego es para jugarlo de noche y en silencio. Te juro que te cagás en las patas. Es muy bueno.

Presentación: 9,00 - Está bárbara. La calidad de imagen y de sonido es muy buena y te deja con la boca abierta.
Gráficos: 8,50 - Muy buenos. Los escenarios tienen un nivel de detalle espectacular.
Sonido: 8,00 - El sonido es muy importante, no por la música, ya que no hay mucha, sino por efectos como la respiración del tipo y cosas por el estilo.
Jugabilidad: 8,50 - No es nada difícil de aprender, ya que no tenés muchos comandos para realizar. Es un juego bastante simple en ese aspecto.
Historia: 9,00 - Bastante copada e interesante. El personaje y su prometida chocan en la luna y, cuando despierta, la tiene que buscar... pero parece que la estación espacial en la que se encuentran tienen un pequeño problema: espíritus.
Diversión: 8,00 - Si considerás divertido el tener los pelos de punta, entonces te vas a re-divertir.
Puntaje: 9,00 - Totalmente recomendable. No apto para cardíacos.
Consejo: Cuando entres a las salas de monitoreo, asegurate de chequear con las cámaras algunos símbolos que aparecen a veces, ya que éstos te permiten ver cosas que sucedieron antes.

Juego: STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME - 9,00

Por Adrián Carrión

Empresa: Square Enix.
Referencia: Tales of Destiny 2 (pero en 3D).
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Nunca pensé que pudiera ser más adictivo que la versión de PS One.

Presentación: 8,00 - Muy simple.
Gráficos: 9,50 - Excelente: muchos detalles, escenarios grandes y ricos en diversidad. Podés llegar a encontrar algunos bugs como que el pelo atraviesa la ropa y cosas parecidas, pero no es común.
Sonido: 8,00 - La música es lo más. Los efectos son divertidos pero no precisos.
Jugabilidad: 7,00 - Hay un problema medio raro mientras vas jugando: los jugadores que maneja la máquina se quedan parados sin hacer nada. Por más que le pongas el seteo *"Attack enemy with all your might!"* (atacar al enemigo con todo tu poder), el tipo se queda duro y no hace nada. Igual, esto no afecta mucho a tu pelea aunque sí a tu barra especial de peleas. El sistema de combate es tan dinámico que te va a enamorar.
Historia: 6,50 - Buenísima, porque combina hechos del futuro con hechos del pasado. Entonces, tenés la excusa perfecta para pelear con espadas (que son la vedette de todos los RPGs).
Diversión: 9,50 - Entre la historia y el sistema de pelea no vas a saber con qué quedarte.
Puntaje: 9,00 - Algunos detalles en contra, pero demasiados a favor. Bien merecido.
Consejo: Fijate que hay ítems que encontrás en los dungeons que no son de la historia (como el que está cerca de Aquaria -en el segundo planeta) que te sirven para mejorar tus armas. Practicá los *Cancel Bonus* y todo va a ser más fácil.



Premio Eutanasia: Descendent Maximum.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a *"Correo Club Play"*, Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.

FRANCO RECALDE (12)
Isidro Casanova, Buenos Aires.
Querida Club Play:

Les escribo para decirles que su revista es mejor que todas las otras... y para hacerles algunas preguntas, por supuesto...

1) ¿Van a organizar otro torneo de Winning Eleven?

2) ¿Va a salir el Harry Potter 3 para PS One?

3) En el Digimon World 2, si yo elijo a Agumon, ¿puedo capturar digimon del tipo Virus o Data?

Bueno, hasta pronto y aguanten Adrián, Boca y Argentinos Jrs.

Club Play: Hola, Franco y gracias por tus palabras.

1) No. Pero, si andás con ganas, fijate en Power All. Ellos de vez en cuando hacen torneos en su local.

2) Lamentablemente, no. Es sólo para PS2.

3) Sí.

Saludos.

GONZALO RODRÍGUEZ
Capital Federal.
Hola, amigos de Club Play:

Quería comentarles que la revista está muy buena y que la mayoría de las cosas que publican son interesantes y de muy buena ayuda. Me gustan mucho las estrategias y las Previews que hacen. Tengo algunas preguntas para hacerles...

1) Tengo una PS2 desde octubre de 2002, pero tengo un problema. Las únicas copias que me reconoce en DVD son las que tienen color plateado del lado en que se lee el disco. ¿Cuál puede ser el problema?

2) Quería saber si van a publicar en algún momento estrategias para estos juegos: Orphen: Scion of Sorcery, Terminator 3: Rise of the Machines, Wolverine's Revenge, Fatal Frame 1 y 2, Resident Evil: Dead Aim, Kingdom Hearts, Ratchet & Clank 1 y 2, Chaos Legion y Need for Speed Underground.

Gracias por leer mi carta y sigan así con la revi que arrasa. Chau.

> **BOLSA DE VALORES CP**
> Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 990 pesos.

Club Play: Gonzalo Rodríguez... me suena... ¿Vos no estás jugando de 6 en el Villarreal? Saludos a Dieguito Forlán (je).

1) En realidad, yo te debería contestar que eso te pasa por comprar juegos piratas... pero vamos a dejar eso de lado. El problema es sencillo: el chip que tiene tu PS2 es una garompa.

2) De la lista que nos das (la cual nos tomamos la libertad de resumir, porque había varios juegos que ya están publicados) algunos títulos están en carpeta (como los Fatal Frame), mientras que otros no están en nuestros planes. Recordá que no podemos publicar solamente juegos de PS2 (la mayoría de la gente en Argentina tiene PS One), así que tenemos que pensar muy bien qué vamos a publicar. Igual, quedate tranqui que la mayoría van a aparecer tarde o temprano.

Un gran saludo y escribinos de nuevo cuando quieras.

IMANOL FRANCO (12)
La Plata, Buenos Aires.
Hola:

Les escribo para decirles que la revista está muy buena y para hacerles unas preguntas...

1) ¿Podrían publicar la estrategia completa del Metal Gear Solid 1 Special Missions para PS One?

2) ¿Saben cómo conseguir la espada en el Silent Hill 1. ¿Dónde está?

3) Recomiéndenme un juego de terror para PS One que no sea Resident Evil o Clock Tower.

4) ¿Se pueden grabar juegos de PS2 para PS One? ¿Es ilegal?

Bueno, Club Play, me despido. Por favor, contéstenme estas preguntas. Chau.

Club Play: 'Chas gracias por el elogio, Imanol. Vamos a las respuestas...

1) Sí.

2) Pasá el juego en el modo hard y comenzá un juego nuevo en el modo Fear. La Katana está adentro de la casa en donde usás la llave que encontraste en la cucha del perro.

3) Alone in the Dark: The New Nightmare, Parasite Eve 1 y 2.

4) No, no se puede. Los juegos de PS2 son demasiado pesados y están realizados con una tecnología demasiado moderna como para que una PS One pueda leerlos. Y, sí: si se pudiera, sería ilegal.

Un abrazo para vos, Imanol, y un saludo a toda La Plata.

> Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

GONZALO N. GÓMEZ (18)
Laferrere, Buenos Aires.
Hola, gente de la Club:

Es la primera vez que les escribo y quería contarles que soy fanático del género Survival/Horror. Tengo los Resident Evil 1, 2, 3, Survivor, Code Veronica X y Outbreak, los Dino Crisis 1 y 2, los Parasite Eve 1 y 2, y hace poco comencé a jugar con el Metal Gear Solid y el Splinter Cell. Quiero contarles también ciertas dudas que tengo y espero que puedan responderlas...

1) ¿Van a publicar los códigos para la versión en castellano del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories?

2) ¿Podrían publicar Game Shark para las versiones en español de Parasite Eve 2, Resident Evil 2 y 3, Alone in the Dark: The New Nightmare y Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories?

3) ¿Cómo hago para obtener el lanzamisiles con municiones ilimitadas en el RE Survivor?

4) Hace un tiempo vi en un programa de televisión un avance sobre una película llamada Resident Evil: Nemesis en la que aparecían Carlos Olivera y el resto de los mercenarios. ¿Saben si se trata de la misma película que se llama Resident Evil: Apocalipsis?

5) ¿Van a sacar los Resident Evil Zero y 4?

Llegó la hora de despedirme y espero que no piensen que soy un rompepel... Chau.

Club Play: Hola, Gonzalo. Y, bueh... vamos a ver qué se puede hacer con tus dudas (como si nosotros estuviésemos en este correo para... oia... estamos justamente para eso... je).

1) Posiblemente.

2) De algunos juegos ya publicamos, para el resto, puede ser que tambien los publiquemos.

3) Pasá la final con ranking S en modo normal, salvá y comenzá un nuevo juego con ese archivo salvado.

4) Sí, señor: es la misma. En este mismo número hay una nota especial sobre ella.

5) No. Esos dos Resident Evil son solamente para la Nintendo GameCube y no van a ser lanzados para la PS2, así como los Outbreak o el Dead Aim no son lanzados para la GameCube.

Jamás pensaríamos algo así. Ninguno de nuestros lectores es un rompe. El que sí es un rompe es mi vecino del 4ºB, que se compró una tuba y está todo el día dale que dale soplando el socotroco ese. Encima, sale a laburar a las siete y vuelve a las nueve... y practica de noche, el muy melón. Ya estamos planeando un complot para secuestrarle la tuba y pedir rescate... y, apenas pague, la tuba va a aparecer degollada en una zanja... ¡Ja, ja, ja, ja! (Risa de científico loco que planea dominar el mundo).

Ejem... saludos.

GUILLERMO ARIEL MALDONADO
Victoria, Buenos Aires.
Hola, capos de la Play:

Soy yo, Guillermo, y ésta es la tercera vez que les escribo. Les cuento que estoy juntando un dinerillo y, si Dios quiere, a fin de año o antes, me compro la PlayStation 2. Bueno, acá les mando unas preguntirijillas (ups... creo que me contagié de Flanders)...


Correo Club Play



1) En un local me ofrecieron dos modelos de PlayStation 2, una a $1000 y otra a $1150. Una traía un disco (DVD) booteador para ver películas en DVD, mientras que el otro modelo traía el último chip con el cual no necesita el disco booteador. Ustedes que saben, ¿ese disco es para ver películas en DVD de otras zonas? ¿Las películas de la zona cuatro (nuestra zona) se pueden ver directamente o es necesario usar el disco? Si no hay otra diferencia, ¿me conviene comprar la de mil pesos?

2) ¿Hay juegos de aviones de combate basados en la Segunda Guerra Mundial para PS2? Ustedes habían dicho que iba a salir un Medal of Honor con esas características. ¿Saben si va a salir?

3) ¿Tienen idea de cuándo va a salir a la venta la PS3 en Japón? ¿Cuánto tardaría en llegar a la Argentina?

En fin, no se me ocurre nada como para despedirme, excepto las ya muy conocidas frases "hasta pronto" o "luego nos vemos", etcétera. Saludos para todos y hasta la próxima.
PD: Crucen los dedos y deséenme buena suerte, así me compro la Play 2 lo más pronto posible.

Club Play: ¡Guille! Tanto tiempo, che. ¿Cómo andás? Por lo que nos contás de la PS2, seguro que hay bien.

1) Te conviene la del chip porque hay que hacer toda una historia para hacer correr un DVD y con el chip incluido ganás en comodidad.

2) Sí, uno decente es el Secret Weapons Over Normandy.

3) Suponemos que para fines de 2005. Y acá puede llegar casi al mismo tiempo.

Y, hay varias opciones como para despedirte: sayonara... hasta la vista, baby... arrivederci... nos vemos, ea-ea-a-pe-pé... indisfrunquindisheguen (es que no sé cómo se dice "adiós" en alemán, je).
PD: Quedate tranqui que todo va a salir bien. Ya vas a ver.

TOMÁS MARTÍNEZ (12)
Capital Federal.
Capos y sabios de la Play:
¡Holas!
¿Cómo va? Yo no me puedo quejar. Fui a ver a Maiden a Velez... cuando salió Eddie... la verdad... snif, snif...

En fin, mi carta consta de una sola pregunta, en este caso, para el Legend of Legaia (alto RPG)...

¿Cómo y dónde consigo el equipamiento de gala recomendado para la pelea con Che Delilas? ¿Y la Mettle Gem?

Bueno, me despido de Uds. mandando un saludo especial para Ale, "el mesías de la Play", y otro para Adrián, "la voz que te guía". ¡Chau!
PD: Adrián, la otra vez quise ir a Cátulo Castillo pero ya me venía sintiendo un poco mal desde antes, con náuseas. Y al ver el humo del faso que venía de abajo, decidí que volver a casa sería lo más sano. Espero que hayan sonado bien.

Si querés recibir la Newslettter de la Club Play cada mes en tu casilla de correo electrónico, envianos un e-mail a:
newsletter@maydaycomics.com
(sin "subject" ni nada).
Esta dirección no toma mensajes sino sólo direcciones (así que ni te molestes en escribir, je).

Club Play: Hola, Tomás... ¿Qué tomás, Martínez? (Qué chiste boludo... seguro que ya te tienen las bolas infladas con el chascarrillo ese, ¿no? Perdón...).

Y, bueno... Maiden es Maiden. Y hay muy pocas bandas que tengan la historia y la calidad de Dickinson y sus chicos.

En cuanto a tu pregunta con que estés en level 29 es más que suficiente para ganarle a Che Delilas y la Mettle Gem está en una cueva en Nivora Ravine (justo antes de pelear con Che Delilas).

"El mesías de la Play"... snif... ahora vos me hacés emocionar a mí... Gracias.

PD (esto lo escribe Adrián): Ahora cambiamos de nombre (Metamórfica) y de mail: metamorficarock@hotmail.com (mandá mail para entrar en la lista y recibir todas las news de la banda). Podés reivindicarte el sábado 30 de Octubre en Zanatta (Av. Corrientes 5005).

JOSÉ LUIS SANTOS (14)
Hurlingham, Buenos Aires.
Hola, amigos:

Los quiero felicitar porque la revista es una re-maza. Aguanten La Posta y el Ojo Clínico. Bueno, acá tengo un par de preguntas para ustedes...

1) Necesitaría saber si ya hicieron las guías del Soul Reaver y del Resident Evil: Director's Cut. Si no las hicieron, ¿podrían publicarlas?

2) ¿Existe algún Silent Hill además del 1 para PS One?

Espero que publiquen mi carta. Saludos.

Club Play: Hola, amigo.

1) La del Soul Reaver está en la Club PlayStation #36 y la del Resident Evil en la Club PlayStation #18.

2) Nopo. Los Silent Hill 2, 3 y The Room son para PlayStation 2.

Tu carta está publicada. Saludos para vos también.

ADRIÁN ALEJANDRO SILVESTRI (17)
Capital Federal.
Hola, amigos de la Club Play:

Les cuento que me llamo Adrián, tengo diecisiete añitos y soy el afortunado dueño de una PlayStation 2. Bueno, basta de dar lata y vamos a las interrogaciones...

1) ¿Por qué a Adrián le parece mejor el Mat Hoffman que el Dave Mirra (un ídolo)? En el MH te caés de nada y en el DM hasta podés hacer todos los trucos.

2) Hagan un informe sobre cómo sacar todos los autos en el juego tan pedido por los lectores: el Need for Speed Underground. Porque yo ya lo terminé y no me habilitó todo.

3) ¿Qué onda con la PSP? La quiero.

4) ¿Cuánto cuesta un Nissan Skyline usado?

5) ¿Hay alguna página web en la que yo pueda poner, por ejemplo, cuánto cuesta el kilo de papas en Machu Picchu? ¿La hay?

No los jodo más. Sigan así hasta la CP Unlimited Saga. Nos vemos, capos (miremos hacia abajo un segundo... pero no por los capos, sino porque se me cayó una albóndiga... y era la última... snif...).

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Club Play: Hola, doble tocayo (y... te llamás como Adrián y como yo, je).

1) Bueh, esa pregunta la tiene que responder Adrián. Así que te paso con él... Justamente por eso, porque no es tan fácil hacer los tricks. Si es muy fácil aburre, y la dificultad te da "eso" que hace que no puedas dejar de jugarlo. El DM no es malo pero lo terminé y lo dejé por ahí, en cambio, al MH hoy podría jugarlo, porque es mucho más adictivo.

2) La guía para el NFSU es una de las que estamos planeando. Paciencia, che.

3) Y... es chiquita, suavecita y linda. Yo también la quiero.

4) Y, su precio suele variar entre los 22.000 y los 22.100 dólares. Todo depende de si ponés cara de astuto o no.

5) Sí, la podés encontrar en www.preguntasaldope.com/cuantocuestanlaspapasenmachupicchu.html.

Saludos para vos, Adrián Alejandro... y un RIP pa' la albóndiga (che... una albóndiga de salmón, ¿es una salmóndiga? Uy, Dió...).

Agradecemos también las cartas de:

FACUNDO MONTENEGRO (Río Gallegos, Santa Cruz)
MARIANA DELORENZI (Florencio Varela, Buenos Aires)
AXEL DIEGO PÉREZ (Río Grande, Tierra del Fuego)
NICOLÁS MONZÓN (Tres de Febrero, Buenos Aires).

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para dos lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.



EL REGRESO DEL PRINCIPITO ATLETA

Apenas The Sands of Time arrasó en el mercado, Ubisoft Montreal, ni lerdo ni perezoso, se puso manos a la obra con un juego mucho más adictivo, atrapante y dinámico todavía. ¿Puede ser que este Prince of Persia sea mejor que el anterior? La respuesta parece clara y rotunda: sí.

La historia de este Warrior Within (El Guerrero Interior) cuenta que, luego de su aventura anterior, la vida del príncipe dista mucho de ser tranquila y apacible. El recontra poderoso Guardián del Tiempo está que arde por el hecho de que un simple mortal haya manoseado a sus anchas el flujo del tiempo y ve a nuestro héroe como una paradoja temporal que debe ser destruída. El príncipe, por su parte, está al tanto de esto: sabe muy bien que con el Guardián no se jode y que le quedan muy pocos días sobre este mundo. Entonces se le ocurre una idea: la Emperatriz del Tiempo, la mismísima creadora de las Arenas del Tiempo, puede tener la solución a sus problemas. Es una idea descabellada y con pocas probabilidades de éxito, pero nuestro amigo no tiene otra posibilidad. Así, se embarca en un viaje extenso, peligroso e impredecible hacia la remota isla. Y, si sobrevive a esta gesta suicida... su aventura no habrá hecho más que empezar.


l nuevo pasito de moda en todos los boliches persas: el Filo Dance... Que te corto la garganta, te corto / Que te corto la garganta, chabón...

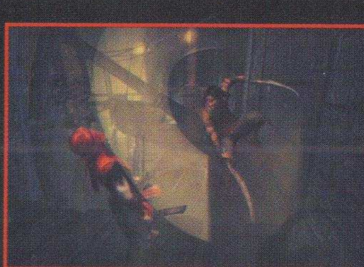
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Distribución
Ubisoft
Desarrollo
Ubisoft Montreal
Género
Acción / TPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
No disponible
Fecha de Lanzamiento
Noviembre 2004

Mejorando lo flojo

Uno de los puntos sobre los que los fans se quejaron más en The Sands of Time (Las Arenas del Tiempo) fue el del combate. Según muchos, las luchas terminaban resultando tediosas, repetitivas y cansadoras. Si bien nosotros no estamos del todo de acuerdo con esto, reconocemos que el sistema de combates debía ser mejorado. Y los pibes de Ubisoft no se hicieron los giles y se concentraron en mejorar este aspecto y varios otros. Ahora, los enemigos no van a reaparecer cada cinco minutos para hincharte las guindas, sino que van a mostrarse en momentos y lugares clave, además de venir en grupos menos numerosos, pero mucho más inteligentes. Igual, que estos cambios no te asusten: las corridas, saltos, volteretas y puzzles que hicieron del juego anterior un suceso, siguen estando presentes.


¿Eh? Me pareció oir un ruidito... Como si un príncipe armado con una afilada cimitarra se acercara a mí por detrás, subido a una baranda de madera... No, debe ser mi imaginación...


Quedate quieto que te emparejo la barba...

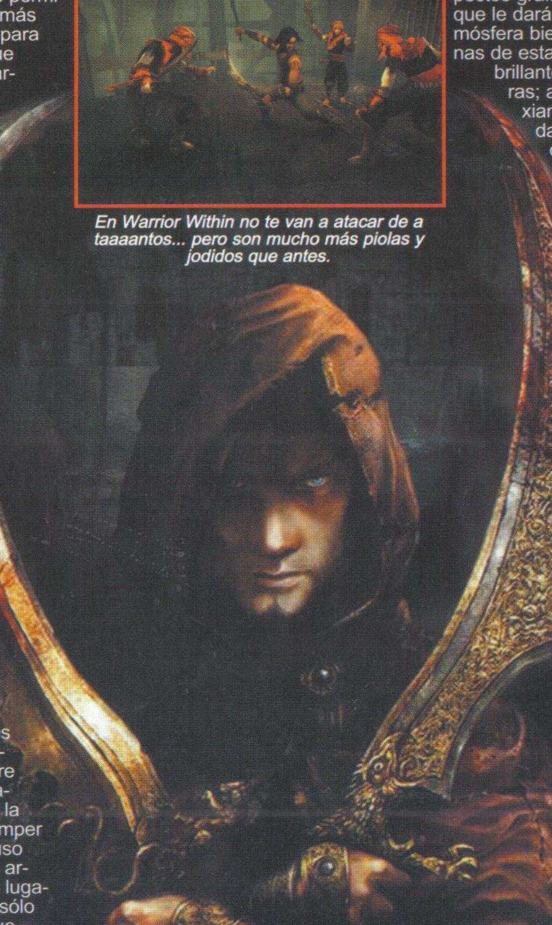
Warrior Within te va a dar una mucho mayor libertad de movimientos, tanto dentro del; castillo, como fuera de él. Vas a poder volver a todos los lugares que ya hayas visitado para ver si podés descubrir algún lugar oculto que no hayas visto antes, o usar alguno de los poderes que acabás de obtener para llegar a zonas a las que antes no tenías acceso. Además, para que esta aventura no resulte una experiencia demasiado lineal, en determinados momentos del juego, vas a poder elegir vos qué objetivo preferís llevar adelante. A la larga, vas a tener que completarlos todos para terminar el juego, pero el hecho de que puedas seleccionar cuál hacer primero y cuál dejar para después le da al juego una versatilidad que el anterior no tenía.

Puertitas misteriosas

Una de las cosas que llamó la atención en The Sands of Time, era que no existía casi ninguna posibilidad de viajar en el tiempo, a pesar de que la historia y el título mismo te hacían pensar que sí. Esta vez, Ubisoft no va a dejar pasar esta posibilidad. En Warrior Within vas a encontrar diferentes portales temporales (aparentemente, unos diez) que vas a poder usar cuantas veces quieras y que te llevan a distintos lugares y tiempos. Además, algunos puzzles van a requerir que hagas algo en el pasado para que su repercusión en el futuro te permita avanzar.
Otra de las funciones de estos portales es que te van a proveer de diferentes poderes referentes al tiempo, algunos de los cuales ya vimos en el juego anterior, mientras que otros son absolutamente nuevos. Por ejemplo, uno de los nuevos poderes te permite crear uan onda que lanza a tus enemigos hacia atrás; otro, te permite hacer que el tiempo corra más lentamente (o que el príncipe se mueva más rápido, como quieras), lo cual viene bárbaro para cuando te atacan en malón o para cuando debés realizar algo y no tenés mucho tiempo.

Piruetas a granel

En cuanto a los movimientos del príncipe, éste ahora tiene una buena variedad de truquitos nuevos. Uno de los más importantes es un salto que te permite caer detrás del enemigo más cercano, dejándolo servido para que le des con el ataque que quieras, como cortarle la garganta, arrojarlo hacia adelante o hacia atrás, y el ya bastante conocido agarre "quedate piola que sos mi rehén y si te movés, te quemo". Arrojar al enemigo suele ser divertido, sobre todo si estás al borde de un acantilado: está copado ver a tus enemigos caer al vacío como si fueran las escupidas que te mandabas desde el balcón cuando eras pendex. Sin embargo, esto te impide obtener la arena mística que le da poder a tu amuleto, la cual sólo podés conseguir eliminando a tus enemigos mediante el uso de uno de los movimientos especiales (como los ya mencionados "cortagargantas" y "juguemos al rehén").
Además, el príncipe puede quitarle el arma a sus rivales para hacer uso de éstas como armas secundarias, entre las cuales hay espadas, mazos, hachas y dagas. Igual, la mayoría de ellas se va a romper luego de un breve rato de uso (el juego va a traer algunas armas legendarias ocultas en lugares secretos, las cuales no sólo no se van a romper, sino que además te van a dar ciertas habilidades). Cada una de estas armas secundarias tiene un ataque especial propio y si te cansás de ellas, podés simplemente arrojársela a un enemigo.
Los combates también tienen ahora una mayor interactividad con el escenario. Como antes, el príncipe puede correr por las paredes, pero ahora también puede lanzar diversos ataques luego de que se haya subido a una (el que se pudo ver, era una joya: el príncipe se manda una corrida por una pared, subiendo unos tres o cuatro metros, para luego lanzarse de cabeza a su enemigo haciendo girar sus espadas como si fuera un ventilador gigante).



Qué bien se te ve

The Sands of Time era un juego visualmente agradable, cuyos gráficos estaban edulcorados con un suave brillo que le daba un toque de cuento de hadas. Bueno, en Warrior Within no va a haber nada de eso. Este, como bien lo notarás en las fotos, es un juego mucho más oscuro que el anterior, tanto en el aspecto gráfico como en la temática. De todas formas, no va a ser todo igual: Warrior Within va a tener diferentes áreas con diferentes aspectos gráficos y filtros especiales que le darán a cada una una atmósfera bien diferenciada. Algunas de estas áreas van a ser más brillantes y otras más oscuras; algunas van a ser asfixiantes y otras bien aireadas (como un par de escenarios que tienen lugar en exteriores, alrededor del castillo).

En Warrior Within no te van a atacar de a taaaantos... pero son mucho más piolas y jodidos que antes.

La saga de Prince of Persia ha recorrido un largo y tortuoso camino desde aquel pequeño jueguito que apareciera tímidamente en las PC de principios de los '90. Y el hecho de tener ya casi en nuestras manos a este pedazo de bestia que es el Warrior Within, luego de haber disfrutado como pavos de otra joya como el The Sands of Time, no hace sino confirmar que una saga no muere porque el público no la quiere. Muere porque los creadores no saben cómo utilizarla. Y con este nuevo juego, ni el más iluso puede negar que Prince of Persia tiene mucha vida por delante.

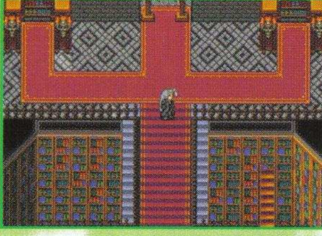


Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

PSX

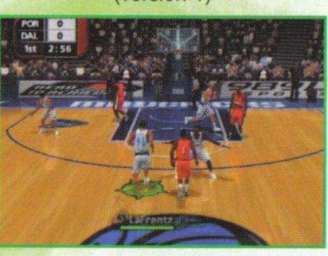
FINAL FANTASY V



Personaje uno con la energía infinita
8002182C 270F
Personaje uno siempre ataca primero
80021D7E 0000
Personaje dos con la energía infinita
80021834 270F
Personaje dos siempre ataca primero
80021D8A 0000
Personaje tres con la energía infinita
8002183C 270F
Personaje tres siempre ataca primero
80021D94 0000
Personaje cuatro con la energía infinita
80021844 270F
Personaje uno siempre ataca primero
80021DA0 0000
Con un golpe patás al enemigo número 1
80020206 0000
Con un golpe patás al enemigo número 2
80020286 0000
Con un golpe patás al enemigo número 3
80020306 0000
Con un golpe patás al enemigo número 4
80020386 0000
Con un golpe patás al enemigo número 5
80020406 0000
Con un golpe patás al enemigo número 6
80020486 000

NBA SHOOTOUT 2003

Debe estar encendido (versión 1)



D01ADEC8 023A
801ADECA 1000
Debe estar encendido (versión 2)
D01ADE40 000A
801ADE42 1000
El equipo local tiene 150 puntos
800176E0 0000
800176E2 0000
800176E4 0096
El equipo local tiene 0 puntos
800176E0 0000
800176E2 0000
800176E4 0000
El equipo visitante tiene 150 puntos
80017720 0000
80017722 0000
80017724 0096
El equipo visitante tiene 0 puntos
80017720 0000
80017722 0000
80017724 0000
El equipo local tiene los Time Outs Infinitos
800E88C4 0006
El equipo local no tiene Time Outs
800E88C4 0000
El equipo visitante tiene los Time Outs Infinitos 800E88C6 0006
El equipo visitante no tiene Time Outs
800E88C6 0000
El tiempo para tirar al aro es infinito
D00ED234 000A
800ED234 0018

NORSE BY NORSEWEST-THE RETURN OF THE LOST VIKINGS



El primer vikingo con energía infinita tramposa
800B8F9C 0009
El primer vikingo con energía infinita
800B9204 0003
El segundo vikingo con energía infinita tramposa
800B8FA0 0009
El segundo vikingo con energía infinita
800B9220 0003
El tercer vikingo con energía infinita tramposa
800B8FA4 0009
El tercer vikingo con energía infinita
800B923C 0003

LEGEND OF MANA



Joker Command
D01227BC ????
Atravesar muros
D005C244 0034
8005C246 2400
D005C308 0003
8005C30A 2400
D008E5B0 0007
8008E5B2 2400
Menú Debug (entrar a *Quick Continue* en la pantalla de título)
D0102672 0101
30102674 0001
ítems infinitos (solo GameShark 2.2 o superior)
5000FF01 0000
300455B8 00FF
Lucre al mango
80043004 9680
80043006 0098
Habilitar ítems, hitoria del mundo y enciclopedias.
30043145 0007
Todos los personajes en la enciclopedia (solo GameShark 2.2 o superior)
50000702 0000
800460B8 FFFF
Todos las tierras en la enciclopedia (solo GameShark 2.2 o superior)
50000302 0000
800460EC FFFF
Todos los artefactos en la enciclopedia (solo GameShark 2.2 o superior)
50000302 0000
800460F4 FFFF
Todos las técnicas en la enciclopedia (solo GameShark 2.2 o superior)
50001802 0000
80046100 FFFF

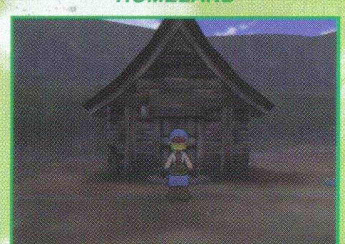
PS2

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



Debe estar encendido
76066F50 00000000
94C131B0 9F66467C
Vitalidad infinita
7601BFF0 00000000
25D01728 15F49198
Arma secundaria infinita
7601FF50 00000000
24D014C8 30B4539D
Barra de poder infinita
76043D30 00000000
15903469 15749788
Modo Onimusha infinito
7608AB20 00000000
2490B588 30F457F9
Vitalidad al máximo
7602DAC0 00000000
25D01728 15F491A8
Barra de poder al máximo
760E9820 00000000
15903468 15749788
Almas al máximo
760AA660 00000000
2515347E 9864D63A
El total de Enhancement Points está al máximo
7608E040 00000000
2515347E 9864D61A
Tener la espada normal
760B4240 00000000
2581382C 3EB4D11C
2500382E BEB4D13E
Tener la Tenso
7608FC30 00000000
2501382C 3EB4D18C
2500382E BEB4D1AE
Tener la Kuga
7605C790 00000000
2581382C 3EB4D19E
2500382E BEB4D1BE
Tener la Chigo
76024DD0 00000000
25013B2C 3EB4D10E
25003B2E BEB4D12E
Tener la Raizan
7605DC60 00000000
25813B2C BEB4D11C
25003B2E BEB4D13E
Tener la Enryuu
76066210 00000000
25013B2C BEB4D18C
25003B2E BEB4D1AE
Tener laShippuu
760B59B0 00000000
25813B2C BEB4D19E
25003B2E BEB4D1BE
Tener la Bishamon Sword
760F3FE0 00000000
2501392C BEB4D10E
2500392E BEB4D12E
Tener la Onimusha Sword
76000230 00000000
2581392E 3EB4D11C
2500392E BEB4D13E

HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND



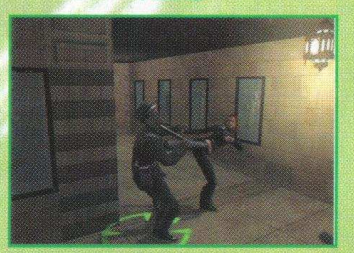
Debe estar encendido
7604CC50 00000000
F440B662 F7B4D95E
Nunca te cansás
76048900 00000000
24C2B4C8 8C24D1CD
Dinero infinito
760CB480 00000000
2443FDC6 DC25D86E
Fodder infinito
76075280 00000000
0440B468 1C34D1DE
Potato Seeds infinitos
76026650 00000000
05401329 1EF4E19E
Tomato Seeds infinitos
760AEB00 00000000
05401328 1EF4C1BE
Corn Seeds infinitos
760A8560 00000000
05401328 1EF4E1BE
Breadfruit Seeds infinitos
76004E10 00000000
05401329 1EF4C1BE

CRASH: TWINSANITY



Debe estar encendido
7606B7C0 00000000
770001CB 072C1955
9831065A 7848E7CF
2816ED40 F715883E
2816EDD8 A1A384D6
2816EDED 6D1B7A65
Frutas y vidas al máximo
76037620 00000000
280CBA78 A1426965
Tener todos los extras y gemas
76079C20 00000000
48827B93 0CD07A56
2E187D54 0CA57A65

ALIAS



Debe estar encendido
76030620 00000000
94959FBA 3E3E8AE2
Energía infinita
76043AC0 00000000
2490B428 16F4456C
Balas infinitas
760D2DA0 00000000
24D091C8 107443DD

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Che, qué buena foto. Muy sensual. ¿Cómo hiciste para que la manta no se volara?

Con La Gotita.

Ay...

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Lo' songui' vuelven al cine

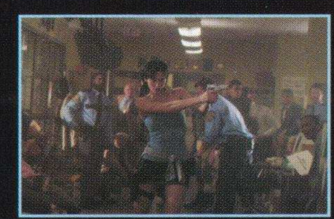
El gran estreno de la película que todos los fans de los videojuegos esperaban (bueno... todos no, pero la mayoría, sí) ya está entre nosotros. Raccoon City cobra vida una vez más y sus calles oscuras y sucias vuelven a vomitar zombies y seres del infierno.

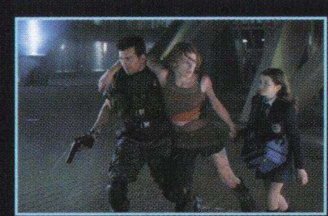
Sí, sí, sí. Fueron decenas, docenas, hasta nos atreveríamos a decir centenas, de cartas las que llegaron a la editorial (y una buena dotación de e-mails también) preguntándonos si se iba a realizar la segunda parte de la película de Resident Evil. Y, cuando ésta fue confirmada, las quichicientasmil cartas (y su correspondiente dotación de e-mails) pasaron entonces a interrogarnos desesperadamente por la fecha de estreno. Bueno, damas y caballeros, la segunda incursión a la pantalla grande de Resident Evil ya está lista y pronta a estrenarse. ¡Baldrobia! ¡Baldrobia! (acá pudimos poner "¡Yupi!" o "¡Yahoo!" o "¡Eureka!", pero nosotros, cuando saltamos de alegría, gritamos "¡Baldrobia! ¡Baldrobia!"... De puros bananas que somos, nomás).

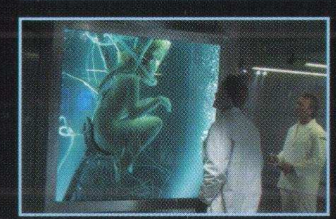
Me suena de algún lado

Si bien lleva el nombre de Resident Evil 2: Apocalipsis, que ese "2" no te engañe. Se refiere exclusivamente a la película y no al Resident Evil 2 de Claire y Leon. De hecho, ésta vendría a ser una adaptación fílmica del Resident Evil 3: Némesis dado que los protagonistas son ni más ni menos que Jill Valentine (Sienna Guillory), la linda-monona-cuchi-cuchi miembro de S.T.A.R.S., y Carlos Oliveira (Oded Fehr), el mercenario que una vez trabajase para Umbrella y que, de golpe y porrazo, se encontró luchando codo a codo con









FICHA TECNICA

Alice
Milla Jovovich
Jill Valentine
Sienna Guillory
Carlos Oliveira
Oded Fehr
Mayor Cain
Thomas Kretschmann
Dr. Charles Ashford
Jared Harris
Angie Ashford
Sophie Vavasseur
Némesis
Matthew G. Taylor

Director
Alexander Witt
Guión
Paul W.S. Anderson
Producción
Jeremy Bolt
Paul W.S. Anderson
Don Carmody
Producción Ejecutiva
Bernd Eichinger
Samuel Hadida
Victor Hadida
Robert Kulzer
Distribución
Screen Gems
Davis Films / Impact Inc.
Constantin Film Limited

Jill (que, encima, tiene lindos codos) para escapar de la horrenda Raccoon City y evitar convertirse en plato principal de un tenedor libre para songuis (o sea, "zombies" pero en criollo, je). Aunque, en rigor de verdad, la verdadera protagonista de la película no es Jill sino Alice, el personaje encarnado por la no menos cuchi-cuchi Milla Jovovich, que pudiéramos ver en la primera película.

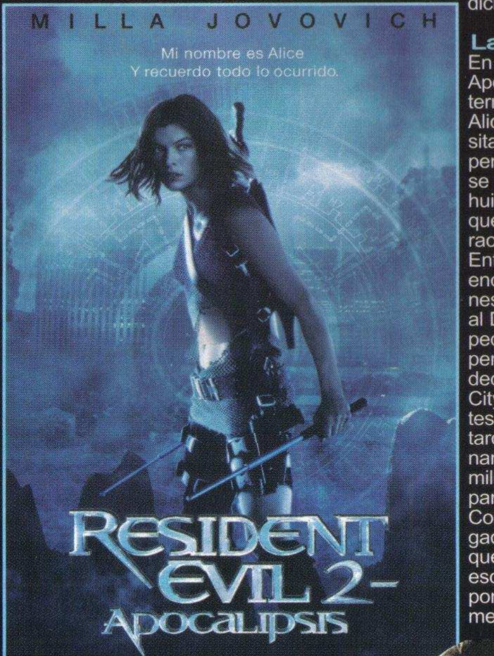
De todo un poco

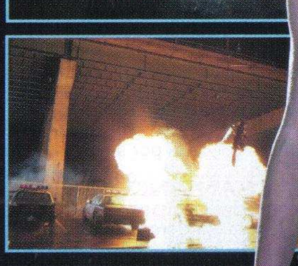
Pero la cosa no termina acá, porque a todos estos personajes y a las hordas de songuis hay que sumarles un doctor (Jared Harris) que también formaba parte de Umbrella y de sus poco nobles experimentos; su pequeña hija (Sophie Vavasseur) que se encuentra perdida en alguna parte de este laberinto demencial que es Raccoon City; un militar loco, también miembro de Umbrella (Thomas Kretschmann); los siempre asquerosos Lickers, los molestos perronguis (perros-songuis) y cierto mostro grandote, con la cara desfigurada, cuya única idea es eliminar a todos nuestros amigotes y que sólo sabe decir una palabra: "Staaaaarssss...". ¿Te suena? Sipi: Némesis está entre nosotros (interpretado por Matthew G. Taylor, un fisicoculturista de más de dos metros de altura... una bestia, bah) y parece que se encuentra misteriosamente relacionado de alguna manera con Alice (¡uy, Dió! ¡Ya me pica la curiosida'!).

Gente que sabe

Como ves, la película no es una fiel transcripción del RE3 (aunque bien podría haberlo sido, porque el juego se la banca y mucho), sino una adaptación que ha tomado elementos del mismo para combinarlos con otros heredados de la primera película. Y si esta primera película te gustó, no hay razón para que pienses que la segunda no lo va a hacer: el equipo de producción es el mismo que realizó el anterior film y Paul W.S. Anderson, director y guionista de Resident Evil, es ahora productor y guionista, dejando la tarea de director a Alexander Witt quien, si bien debuta dirigiendo en esta película, ya había sido director de segunda unidad (una especie de director asistente) en films como La Maldición del Perla Negra, The Italian Job, Daredevil, Hannibal y La Caída del Halcón Negro. De hecho, para que te des una idea de las ganas que todo el mundo puso a la hora de hacer esta peli, vaya una anécdota...

Durante la filmación de Resident Evil 2: Apocalipsis, el mismísimo productor de todos los Resident Evil, Hiroyuki Kobayashi, dejó las oficinas de Capcom en Tokio y se mandó un vuelecito hasta Toronto, Canadá, donde se filmaba la película (pa' ver qué estaban haciendo estos tipos con su joyita). Apenas llegó, vió a Sienna Guillory enfundada en el traje de Jill Valentine y dió un suspiro de sorpresa. "No lo podía creer", dijo después el buen Hiroyuki, "Era realente Jill en persona". Todo dicho.





La pesadilla continúa

En cuanto a la historia en sí, Apocalipsis arranca donde terminó la anterior. Mientras Alice despierta luego de su visita a La Colmena, en la superficie varios sobrevivientes se dan cuenta de que deben huir de la ciudad antes de que el gobierno la vuele al joraca con una bomba atómica. Entre estos sobrevivientes se encuentran Jill y Carlos quienes, junto a Alice, descubren al Dr. Charles Ashford cuya pequeña hija Angie se ha perdido. Así, nuestros héroes deciden recorrer Raccoon City en busca de la niña antes de que sea demasiado tarde. Pero lo que no imaginan es que el Mayor Cain, un milico trastornado que labura para la no menos trastornada Corporación Umbrella, ha llegado a la triste conclusión de que nadie se va a burlar de él escapando de la ciudad. Es por eso que pone en juego su mejor carta: Némesis. ¿Qué pasa después? Bueno, eso no te lo vamos a contar porque te estaríamos escupiendo el asado. Mejor andá al cine y averigualo por vos mismo.





News

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caíste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS
Square Enix prepara un nuevo FF para la PlayStation 2.

Luego de años de haber salido al mercado y de haber revolucionado el mundo de los videojuegos, el Final Fantasy VII, uno de los títulos más legendarios que hayan existido, sigue dando tela para cortar. Y parece que en Square Enix tienen el firme propósito de hacer renacer al FFVII en varios otros títulos. Así, no sólo vamos a tener pronto entre nosotros el Final Fantasy VII: Advent Children, película de la cual ya habláramos anteriormente y que estará disponible para la PS2 y la PSP, sino que además Square Enix se encuentra trabajando en un nuevo juego: nada menos que el Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus. Esta nueva aventura está ambientada un año después de los sucesos que veremos en Advent Children y estará protagonizada por uno de los personajes más cool y enigmáticos que los RPG nos hayan brindado: Vincent Valentine. Sí, el misterioso guerrero que fuera motivo de experimentos por parte de Shinra y que estuviera presente como un personaje oculto en el Final Fantasy VII, tiene por fin su oportunidad, protagonizando este nuevo juego. Aparentemente, porque no se ha revelado mucho al respecto, Dirge of Cerberus se centra alrededor de un oscuro grupo llamado DG que se dedica a atacar pueblos pacíficos por razones todavía desconocidas.



El misterioso y cool Vincent va a tener su propio Final Fantasy para PS2.

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus va a transcurrir en los mismos escenarios y con los mismos héroes y villanos que conocimos y supimos amar en el FFVII original, y su fecha de salida tentativa en Japón sería para el año que viene, auque todavía no se ha dicho absolutamente nada sobre las posibles fechas en las que este juego estaría llegando a Europa y América. Y, lo que llama más la atención, Square Enix no ha dicho en ningún momento que este juego sea un RPG. ¿Puede ser que la saga de los Final Fantasy pruebe suerte nuevamente en otro género como lo hizo con el Final Fantasy Tactics? Es posible pero, sinceramente, no lo creemos. Por lo pronto, lo único que resta es esperar pacientemente y estar atentos: apenas tengamos nueva data sobre este juego, la vamos a publicar con lujo de detalles.

NUEVO DISCO PARA LA PS3
Sony anunció que va a usar el BD-ROM para su próxima consola.


El BD-ROM tiene seis veces más capacidad que un DVD... así que imaginate los juegos que se van a poder hacer.

Durante este mes de septiembre y en el marco de la PlayStation Business Briefing 2004, Sony anunció oficialmente que su nueva consola, la PlayStation 3, hará uso del Blu-Ray Disc (concido por las siglas BD y desarrollado por la misma Sony). Este BD es un disco óptico de alta densidad que permite grabar y reproducir programas, video y audio de alta definición. El formato BD-ROM posee una capacidad de 54 gygabites, la cual es seis veces mayor que la de un DVD normal, y trabajará también con la nueva tecnología de compresión Hi-Vision TV Broadcasting MPEG2-TS, la cual es capaz de reproducir imágenes y videos de una resolución extremadamente alta.

Actualmente, Sony se encuentra trabajando en un nuevo lente llamado Single Optical Pick-Up que tiene como objetivo, lógicamente, leer el formato BD-ROM con la mayor fidelidad. Además, este lente será capaz de leer los formatos CD y DVD para crear un conjunto versátil en codiciones de satisfacer cualquier necesidad.

Por lo que se ve, Sony tiene planeado salir a pegar muy fuerte con su PS3. Si la capacidad de la máquina es proporcional con la de su BD-ROM... bueno: imaginate una PS2 multiplicada por seis. Impresionante, ¿no?

NUEVA MÚSICA PARA EL GTA: SAN ANDREAS
Interscope Records fue la encargada de proveer la banda de sonido del juego.

Rockstar Games e Interscope Geffen A&M Records llegaron finalmente a un acuerdo para que esta empresa discográfica provea la música necesaria para el Grand Thaft Auto: San Andreas. Si bien todavía no se reveló cuáles serían los artistas encargados de componer los temas, se sabe que la música es considerada un punto clave para el espíritu del juego por la gente de Rockstar. *"San Andreas tiene lugar en los comienzos de la década del '90, en un lugar ficticio de la costa este de los Estados Unidos"*, comentó Terry Donovan, presidente de Rockstar Games, *"por lo que los fans de la serie están esperando un tipo de música acorde a todos los géneros que hicieron furor por ese entonces"*. Luego, agregó que *"las estaciones de radio que incluímos en los juegos fueron uno de los puntos más festejados por los fans de la saga, así que tenemos que sacarle provecho y hacer las cosas bien. Nuestra sociedad con Interscope Records nos hace confiar en que la banda de sonido de San Andreas estará a la altura de las expectativas en cuanto a calidad y creatividad"*.



Dado que esta noticia se dio a conocer durante el mes de septiembre y que la fecha de salida del GTA: San Andreas está pautada para octubre, la pregunta es: ¿van a llegar a tiempo o el juego se va a atrasar? Confiamos en que los pibes de Rockstar saben lo que hacen, como siempre lo han demostrado. Además, quién te dice: a lo mejor, Interscope tiene músicos tan talentosos que pueden componer, grabar y editar un álbum de música completo en menos de un mes... je.


La música siempre fue fundamental en los GTA. Y este San Andreas se viene con varios temas acorde a lo que se espera.

¿CIERRA ACCLAIM?
La empresa estadounidense sufre graves problemas financieros.

Todo aquel que sigue el mundo de los videojuegos no sólo en el aspecto de los títulos en sí sabe que Acclaim viene teniendo problemas económicos desde hace ya un buen tiempo que supo solucionar siempre a último momento. Pero sólo los gatos tienen siete vidas... y parece que a Acclaim se le acabaron los "Continues"...

A principios de septiembre, los empleados de las oficinas neoyorquinas de Acclaim fueron llamados a una reunión en la que se les informó que la empresa estaba solicitando una protección contra quiebra. No se especificó si esta protección consistía en lo que se conoce allá como Capítulo 11, lo cual le permitiría a Acclaim seguir trabajando mientras se le garantiza inmunidad ante sus acreedores para que puede reestructurarse. Sea así o no, se les pidió a los empleados que tomaran sus cosas y se fueran a casa, algo similar a lo que sucedió con las oficinas que la empresa posee en Inglaterra, en las ciudades de Manchester y Chentelham. Así las cosas, los títulos que se anunciaban para estos meses (Juiced y The Red Star) seguramente serán pospuestos... o, peor aún, definitivamente cancelados.

Como ves, la malaria es patrimonio internacional, no sólo argentino, y empresas multimillonarias y exitosas también pueden desaparecer de un día para otro. Ojalá que no suceda esto con Acclaim y que podamos seguir disfrutando de los juegos que siempre supo realizar tan brillantemente.

Acclaim

La vieja y querida Acclaim, creadora de grandes juegos, está a punto de pasar a mejor vida.

club play

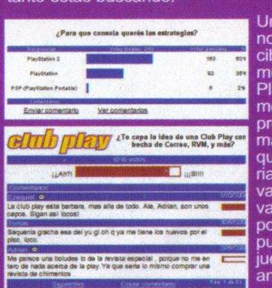
Super Encuesta Club Play

¡Armá vos mismo la revi!

Las encuestas siguen y siguen, y la revista está que arde. Cada día tenemos más y más votos y conocemos mejor cuál es la opinión de todos ustedes (que es, lógicamente, lo que más nos interesa... porque, si sacáramos a la venta una revista que no se basa en lo que ustedes quieren, no la compraría ni mongo, ¿no?). La cuestión es que la encuesta ya está terminada y, en las próximas horas, va a aparecer una nueva encuesta sorpresa (¿de qué la va? Si te lo dijéramos no sería una sorpresa, je).

Mientras tanto, el debate entre la PS One y la PS2 recién comienza... pero está al rojo vivo: las opiniones están muy divididas si bien, por ahora, hay una ganadora. Según los votos que hemos recibido (docientos sesenta en total), ciento treinta y tres lectores han votado para que las estrategias que hagamos sean para la PS2 (un 63% de los votos), mientras que noventa y dos lectores (un 35%) han votado para que las estrategias sean preferentemente de PS One. Cerrando la lista, sólo cinco personas (el 2%) han votado para que las estrategias sean de PSP. ¿Vos qué pensás? ¿Tenemos que centrar nuestra atención en la PS2 y la gran cantidad de juegos que salen para ella todos los meses o debemos mantenernos únicamente con los juegos de PS One? ¡Entrá en ***www.maydaycomics.com/clubplay*** y decinos qué pensas! Por ahora, el mensaje es claro: la PS2 debe ser la vedette de la revista, pero no podemos dejar de lado a la PS One que tantas alegrías supo darnos durante tantos años.

También hemos notado que muchos nos piden que hagamos guías y estrategias de juegos que ya hemos publicado. Para evitar esto, próximamente vas a poder ver en nuestro sitio de internet una base de datos con toda la información bien detallada del material que ha salido en todas nuestras revistas. Así podés consultar cualquier cosa que necesites y encontrar el juego que tanto estás buscando.



Una última cosita. Según algunos comentarios que hemos recibido, se hace evidente que muchos consideran a la Club Play Especial como algo meramente anecdótico que no va a proporcionarles nada de información. Esto no es así dado que, como hemos dicho en varias oportunidades, esta revista va a incluir, entre otras cosas, varios Ojos Clínicos realizados por los lectores. Estos análisis pueden corresponder tanto a juegos que nosotros ya hemos analizado como a títulos que nunca publicamos. Pero lo importante es que vas a poder leer la opinión que pibes como vos tienen sobre determinados juegos y, así, sacar en conclusión si tal o cual título es comprable o no.

"La Club Play está bárbara más allá de todo. Ale, Adrián: son unos capos. ¡Sigan así, locos!" ***(Ezequiel)***.

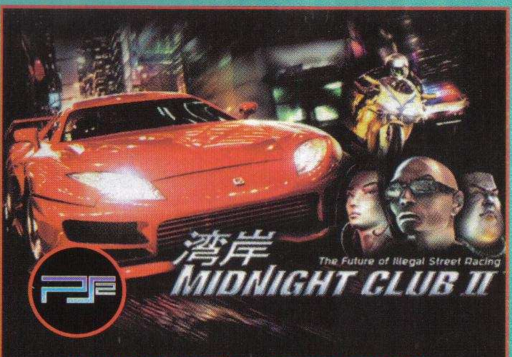
"Me parece una boludez lo de la revista especial. No me entero de nada acerca de la Play ya que sería lo mismo comprar una revista de chimentos" ***(Adrián)***.

"Aguante la Play 2 y larga vida a la Play 3. Una maza la estrategia del Resident Evil Outbreak. Una ayuda tremenda" ***(Gabriel)***.

"Absolutamente, preferiría las estrategias para PS2 ya que es la consola del momento" ***(Guillermo)***.



Aclaración: *los comentarios publicados en esta sección no fueron seleccionados, sino que se trata de los últimos comentarios recibidos al momento de cerrar la revista y no pretenden ser una forma de influenciar a nadie ni significa que el staff de la Club Play esté de acuerdo con ellos.*

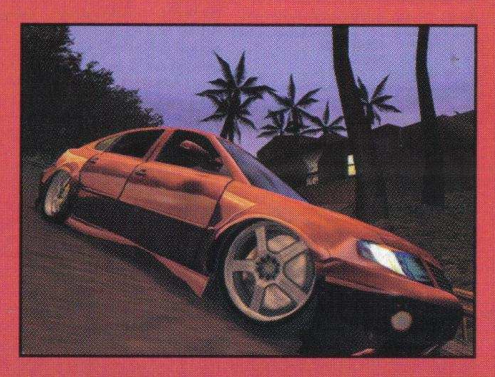


ES UN PAJARO... ES UN AVION...

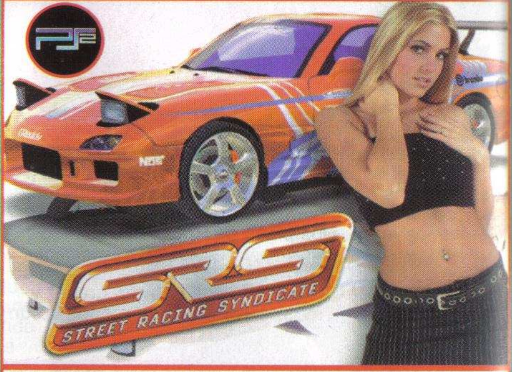
Si tenés una PlayStation 2 y todavía no jugaste al Midnight Club 2, es porque sos un melón (o porque no te gustan los juegos de autos, je). La verdad, no sabés lo que te estás perdiendo. Velocidad al mango, los mejores escenarios que te puedas imaginar para correr y autos increíbles que, de vez en cuando... ¡vuelan!

Control volador: Ingresá la password **CARCROBATICS** y vas a poder controlar el auto cuando éste se encuentre en el aire (luego de un salto, se entiende).

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL MIDNIGHT CLUB 2: 9,50







El sindicato pistero

La onda callejera y clandestina se encuentra cada vez más arraigada en los videojuegos de autos. Midnight Club y Need for Speed Underground son dos buenos ejemplos. Y este Street Racing Syndicate no se queda atrás. Podés ir a donde quieras con los mejores bólidos que existen... y encima te podés ganar una minita que se pone a bailar sólo para vos en un video (y la minita no es digitalizada... ¡es real!).

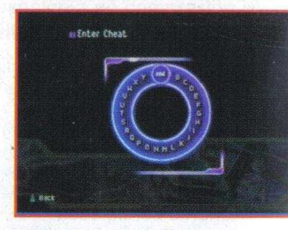
PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL STREET RACING SYNDICATE: 7,50

Pac Man Vinyl: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **GORETRO**.

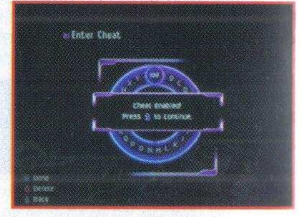
Reparación Gratis: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **FIXITUP**.



Acomodo: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **LETMEGO**. Este truco hace que, luego de que te detengan tres veces en el modo Street, te dejen ir dándote sólo una advertencia.



1999 Mitsubishi Eclipse GS-T: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **IGOTGST**.



ESTRATEGIA CLASICA

Digimon World 3



LA FURIA DIGITAL

Sí. Porque vos la pediste. Porque fueron cientos y cientos los lectores que, en cada número, nos urgían a que la hiciéramos. Y acá está; la guía completa del Digimon World 3 con todos sus detalles, personajes, objetos y, por supuesto, con todos sus digimon.

Por Zarce



Este nuevo juego de la saga de Digimon te lleva a convertirte en un Maestro Digimon. Vas a tener que adentrarte en el Mundo Digimon y enfrentarte a los cuatro líderes de las ciudades para convertirte en el más fuerte, en el mejor, y así entrar en el Torneo Digimon. Pero, claro: antes de empezar, es importante que sepas un par de cositas.

El Mundo Digimon está dividido en varios servidores y cada uno de ellos es diferente a los otros. Si bien el mapa y las ciudades son iguales, los nombres de éstas varían. Por ejemplo, en Asuka Server (el servidor en el que te iniciás), hay una ciudad llamada Seriyu City; y en el servidor Amaterasu, esa ciudad se llama Quin Long. Además, cada servidor tiene una ciudad principal que lleva el mismo nombre del servidor (para que no haya dudas, ¿viste?). Finalmente, también es muy importante que lleves siempre con vos ítems para sanar a tus digimon (son los que aparecen con el nombre de Recovery).



• Empezando el juego

Luego de bancarte una larga serie de charlas, conocer a los personajes y saber lo que tenés que saber del Mundo Digimon, vas a poder empezar finalmente el juego en sí. Durante una charla con tus amigos en el Centro Digimon, se te va a pedir que elijas el pack de digimon que quieras para comenzar tu aventura. Es necesario que lo pienses bien, ya que van a estar con vos hasta que la aventura acabe. Para ayudarte, te doy un par de tips de cada pack:

Pack A: Este es el llamado Balance Pack. Como su nombre lo dice, es un equipo bien equilibrado con tres digimon muy poderosos y a la vez bastante defensivos. Además, con el tiempo, dos de ellos aprenderán a sanar (Kotemon y Patamon, pero eso recién será cuando los tengas en nivel 12 o más). El pack está integrado por los ya mencionados Kotemon y Patamon, a los que se suma Renamon. Kotemon es un fuerte personaje Samurai, bastante poderoso y con evoluciones igualmente fuertes. Patamon es un personaje no muy poderoso en sí, pero que tiene excelentes evoluciones (una de ellas es Angemon, un personaje increíble de manejar). Por su parte, Renamon es muy poderoso y tiene muy buenas técnicas, aunque pierde un poco en defensa (una cuestión sobre la que vas a tener que hacer mucho hincapié durante los entrenamientos).

Pack B: Este pack es muy diferente al anterior, ya que lo que se destaca acá es el poder de ataque, mientras que las otras cualidades deberán ser mejoradas durante los entrenamientos. Está compuesto por Monmon, Agumon y Renamon. Monmon es esa plantita guerrera con muy buenos ataques y gran velocidad. Por su parte, Agumon... bueh, no creo que sea necesario hablar mucho de él, uno de los digimon más conocidos y nuestro fiel compañero de aventuras en el Digimon World 1. Sin embargo, en esta tercera entrega, es un personaje difícil de manejar debido a su gran temperamento. Sus evoluciones son las mejores por lejos, pero necesita constante atención y que lo lleves a descansar muy seguido. A Renamon, ya lo mencionamos.

Pack C: Este es el Maniac Pack (Pack Maníaco) y creo que eso lo dice todo, ¿no? Estos tres digimon poseen excelentes ataques, conformando un equipo bastante similar al pack B, pero más inestable. Son muy poderosos pero, al principio, solamente podés contar con Patamon. Junto a él, vas a poder tener a Kumamon y Guilmon. El primero aparenta ser un adorable osito mimosón... pero que puede convertirse en un poderoso y veloz guerrero con evoluciones que, si bien podrían ser mejores, son bastante aceptables. Guilmon, finamente, es un digimon tipo dragón. Sus ataques de fuego son excelentes pero, a la hora de la de defensa, es mejor que te lleves una armadura con vos.

Presentados los tres equipos que podés elegir al principio del juego, sentite libre de seleccionar el que más te guste. Yo te recomiendo el Pack A que, si bien te impide acceder a muy buenos digimon y sus posteriores evoluciones (como en los casos de Agumon y Kumamon), te da la posibilidad de que el crecimiento de tus digimon sea muy parejo, además de brindarte una excelente variedad de técnicas.

Finalmente, tené en cuenta dos cosas: primero, cada vez que ganes una batalla, vas a recibir puntos de experiencia para hacer evolucionar a tus digimon, y Bits, dinero Digimon, que podés usar en lo que más te convenga. Segundo, cada vez que subas de nivel, vas a recibir también Training Points (TP), los cuales vas a necesitar para entrenar a tus muchachos.

Bien, dicho esto, pasemos a la estrategia propiamente dicha...

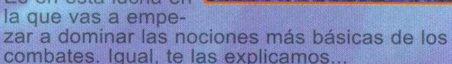


• Main lobby



Al llegar a Main lobby, dirigite al escritorio principal y hablá con las dos minitas (Foto #01) para que traigan a tus digimon. Después, dedícate a recorrer la ciudad.

• Asuka City



Apenas entres en la ciudad, vas a ver a Genji, un Tamer Digimon (un entrenador digimon) quien te va a pedir que pelees (Foto #02). Es en esta lucha en la que vas a empezar a dominar las nociones más básicas de los combates. Igual, te las explicamos...

Fight: Esta primera opción sirve, sencillamente, para atacar a tu enemigo. Es un ataque que varía según tu fuerza de ataque y la fuerza de defensa de tu enemigo.
Tech: O sea, Técnica. Es un ataque mucho más poderoso que el normal, pero te consume MP. Reservalo para enemigos poderosos.
DV: Es la tercera opción y es la que te permite hacer evolucionar a tu digimon en el medio de una batalla. Lo único lamentable es que, al hacerlo, perdés tu turno y le das la iniciativa a tu enemigo para que ataque. También podés empezar con tu evolución desde el vamos, pero hacer evolucionar a tu digimon durante la batalla te da cierta ventaja sobre tu oponente.
Tag: Esta opción te permite cambiar de digimon durante la batalla. "¿En qué varía esperar a que te lo maten y cambiarlo recién entonces?", te estarás preguntando. Varía en mucho, ya que así compartirás los puntos de experiencia obtenidos al vencer y no te vas a encontrar en la desagradable situación de tener a un digimon con un solo punto de energía. Además, si tenés el DNA Evolution, podés fusionar a dos de tus digimon en un poderoso ataque. Te consume 80 MP, pero vale la pena reservalo para un Boss.
Item: Como su nombre lo indica, te permite utilizar algún ítem en medio de la batalla.
Run: Te sirve, lógicamente, para correr y escapar de tu oponente. A veces este acto de cobardía te salva de perder, pero te cuento que escapar de tu rival resulta mucho más difícil de lo que parece: de cada cinco veces que lo intentás, sólo te sale en una. Igual, no deja de ser una excelente opción cuando estás contra las cuerdas.

Digimon World 3

• Digimon Lab

Acá vas a conocer al Doctor Kadomatsu y las minitas te van a dar información importante (Foto #03). El Dr. será a quien deberás llevarle tus digimon sobrantes cuando tengas más de tres evoluciones. En las demás ciudades, lo hará Piximon.

• Asuka Inn



Estas posadas están en todas las ciudades (Digi #04). Gatomon sanará a tus digimon después de una batalla para recargar sus HP y sus MP, y después Guadromon te dejará grabar el juego.

• Smith Shop

Wizardmon te va a vender los ítems para sanar que necesites (Foto #05). Gomamon te va a vender los anillos que aumentan tus habilidades, mientras que Gargomon te venderá las armas, las armaduras, cascos y demás. Al lado vas a ver una puerta más: es la taberna (Lamb Chop). Vení siempre acá cuando tengas dudas grosas. Dirigite de regreso a la posada (Inn) y bajá las escaleras a tu izquierda para tomar el corredor de la derecha.

• Sewers y el juego de cartas

Si vas a la izquierda, te vas a encontrar 300 Bits. Volvé y tomá el camino de tu derecha para salir a una parte secreta de Asuka City. Hay dos puertas en este parque: metete por la segunda y hablá con Divermon para que te dé un pack de cartas. Hablá luego con todos los de la habitación quienes te van a informar sobre la forma del juego de cartas. Acá te hacemos un pequeño resumen...

Al empezar el juego, te van a dar a elegir entre tus tres packs de cartas y vos debés decidir cuál querés. Luego, se definirá quién lanzará sus cartas primero (el sorteo se realiza eligiendo entre dos cartas; si tenés la suerte de elegir el digimon blanco, comenzás vos). Recién entonces, empieza la batalla...

Recibís seis cartas de tu mazo de treinta y dos. Hay dos tipos de cartas: las Program Cards y las Digimon Cards. Las primeras son las cartas que tienen poder y podés usar algunas de ellas antes de las Digimon Cards y otras después. Vas a notar enseguida cuáles podés usar y cuáles no porque el juego simplemente no te deja seleccionarlas. Podés subir el nivel de AP (Atack Power: poder de ataque) y de HP (Heart Power: energía). Las Digimon Cards, por su parte, son ni más ni menos que los digimon. En estas cartas vas a ver la energía (HP) y el poder de ataque (AP) de cada uno. Cuando ya tengas tus seis cartas, se te va a preguntar si querés usar una Program Card. Contestá que sí para ver si tenés una y, si no la tenés, simplemente contestale que no después y listo. Si tenés una, usala. Y si tenés más, seguí contestándole que sí hasta que pongas todas las Program Cards que tengas en juego. Después se te va a pedir que selecciones a tus digimon: elegí a todos los que tengas y estas cartas van a aparecer en el tablero. Luego se te va a preguntar si querés usar una nueva Program Card (por aquello de que podés usar algunas antes de las Digimon Cards y otras después). Si no pudiste poner en juego todas antes, contestá que sí; si ya no tenés ninguna, contestá, lógicamente, que no. Cuando ambos jugadores digan que no, la batalla propiamente dicha da inicio. Gana aquel jugador que, sumadas todas sus cartas, tenga más HP y AP. El primero en ganar dos batallas, es el vencedor.

Es importante que, cada tanto, busques a los divermon alrededor del Mundo Digimon para mejorar tu mazo. Más adelante te vamos a dar otra forma de conseguir más cartas (Foto #06).

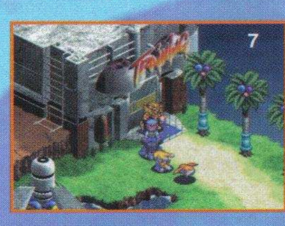
La otra puerta es El Dorado, un lugar en donde admiran a los digimon y sus ropas... aunque todavía no podés entrar. Lo único interesante de este lugar es que, cuando seas socio, vas a poder acceder a un pasadizo secreto y participar de unas subastas de ítems raros. Volvé en varias oportunidades a este lugar hasta que puedas entrar. Aunque, sinceramente, no es de importancia vital para el desarrollo final de juego.

• El gimnasio de Leomon

Volve al centro de la ciudad y



andá hacia el sur. Para que te ubiques mejor, te doy estos tips: si te parás en Asuka City con Main Lobby a tus espaldas, el sur es hacia abajo, el norte hacia arriba, el este a la izquierda y el oeste a la derecha (siempre hablando de los lados del personaje y no de los tuyos). Como decíamos, dirigite hacia el sur y vas a llegar a Central Park. Al toque de la entrada vas a ver el gimnasio de Leomon; cada vez que tus digimon aumenten de nivel, vení al gimnasio para poder usar los 5TP (Training Points; si estás usando la versión en castellano, serán PE). Podés usar estos puntos para hacer crecer a tus digimon. Según la cantidad de TP que uses, van a crecer más o menos rápido. Al llegar al nivel 5, vas a tener la primera evolución: entrenalo hasta esa instancia y luego seguí con la aventura (Foto #07).



Es importante que sepas que acá, a medida que vas avanzando, te vas a encontrar con digimon salvajes cada diez segundos y les vas a tener que pelear mano a mano... y es un garrón cuando vas para algún lado medio apurado y te tenés que castigar con cinco bichos o más en el camino.

• Plug Cape

Bajá por el sendero y vas a ver un pendex (Foto #08): hablale y él te va a contar sobre unas botas para patear arboles (Tree Boots). Volvé a Asuka Inn, bajá la escalerita, revisá la estantería y vas a encontrar una tarjeta: llevásela al pibe de vuelta. Andá luego hacia el oeste de Central Park y estarás en Wire Forest Entrance. Seguí hacia el oeste para llegar a Wire forest y, al sur de esta pantalla, vas a encontrar otra posada (o "Inn"). Al norte están Protocol Ruins y Protocol Forest, pero todavía no vayas hacia allá. En cambio, dirigite al oeste para llegar a Divermon´s Lake. Seguí ahora hacia Wind Pairie, luego hacia el norte y vas a entrar en Seriyu City. Una vez en la ciudad, hablá con todos e informate sobre la ciudad y sus secretos, y entrá en las tres torres (Seriyu, Zephyr y Gale Tower). Al entrar en Seriyu Tower, vas a encontrar a Guardromon: sería un buen momento para que grabes el juego. Hablá con los pibitos de arriba quienes te van a decir que el líder de la ciudad está entrenando en Protocol Ruins. Ahora sí, dirigite hacia Wire Forest y, al norte de ahí, se encuentra Protocol Forest. Te recomiendo que sigas el camino cubierto de ramas (caminá por las partes más claras) porque, sinó, te puede costar encontrar el lugar.



• Protocol Ruins

Para entrar en esta parte necesitás que tus digimon estén por lo menos en nivel 9. Tomá el camino de la derecha en Protocol Ruins y verás a Pharoahmon arriba de una escalera: hablale y peleá con él. Luego de derrotarlo, vas a ver una pequeña pendiente a su derecha. Vas a notar también que un signo de admiración aparece y que el suelo tiene un símbolo raro: presioná ✖, pasá por el pasadizo de abajo y te vas a topar con un pibe de pelo azul: hablá con él y andate de acá, partiendo en dirección a Kicking Forest (al oeste de Wind Praerie). Una vez ahí, andá hacia el norte para llegar a Tyranno Valley.

• Castigándote en Tyranno Valley

En este lugar, sólo debés preocuparte por llegar a la cima para enfrentarte a MasterTyrannomon. Necesitás, eso sí, que tus digimon estén por lo menos en nivel 12 si no querés que la cosa se te complique de verdad. Cuando lo venzas, regresá a Seriyu City, más precisamente a Seriyu Tower, para comprobar que el líder del gimnasio ya está de vuelta: enfrentate a él. Si venciste a MasterTyrannomon, no vas a tener mayores problemas... igual, por las dudas, grabá primero. Es muy importante que, cuando se te dé la posibilidad de grabar, lo hagas. Y es que después viene algo determinante en el juego y, si perdés, no podés continuar: debés retomar desde la última vez que grabaste.

Una vez que hayas derrotado al líder del gimnasio, debés ir a East Station, al sur de Kicking Forest. Pero, cuando llegues, te vas a enterar de que necesitás una tarjeta para entrar (la Blue Card). Volvé a Seriyu City, hablá con Guilmon y éste te va a decir que la tarjeta la tiene un primo suyo... ¡ahora empieza la re-maratón!

• En busca de la Blue Card

Volve a Asuka Inn, subí las escaleras para encontrarte con Guilmon quien te dirá que él tampoco tiene la tarjeta. Andá a Forest Inn, para encontrarte a otro Guilmon (otro primo... familias numerosas, ¿no?) quien, como te imaginarás, tampoco tiene la tarjeta. Dirigite ahora a Cefiro Tower en Seriyu City para encontrar al Guilmon que andabas buscando. Cuando obtengas la Blue Card, dirigite rápido a East Station y... pero... ¡no! ¡El muy guacho nos garcó y nos dio una tarjeta trucha!

Ahora, re-caliente como estás y con ganas de llenarle la jeta de dedos a todo Guilmon que se te cruce, dirigite a Seriyu City y hablá con el Guilmon (controlate y no le pegues) que está cerca de los molinos. Éste te va a decir que te garcaron (chocolate por la noticia... ¿vos también me estás tomando el pelo?) y que la tarjeta la tiene un digimon que se encuentra en un lugar con fantasmas. Ahora, sin darle las gracias ni nada (de bronca, nomás), dirigite a Forest Inn y, una vez dentro, tomá la escalera que te lleva al sótano. Ahí está el muy guacho... claro que la calentura se te debe notar en lo ojos inyectados en sangre, porque ahora sí te da la tarjeta.



Digimon World 3

Con la tarjeta posta en tu poder, dirigite a Seriyu City, curá a tus digimon y grabá el juego (haceme caso). Necesitás un nivel 15 como mínimo para abandonar esta parte. Ahora vas a pelear con un bicho de mier... No te lo olvides porque lo vamo´a ver de nuevo. Una vez en South Station, en el South Sector, salí a Bulk Swap y recorré un poco el lugar. Si seguís hacia el sur, vas a llegar a Bulk Bridge: andá hacia allá. Vas a notar que el camino se divide en tres: el que va hacia el noroeste te lleva a Tranquil Swamp, el del sur te lleva a Jungle Crave y el del suroeste, hacia Bios Swap. Por ahora, andá a Tranquil Swap.

• Zambamon te hace bailar la zamba...

Una vez ahí, andá a Shaman House... ¡y una voz fantasmagórica te hará temblar los jamones! A la izquierda de la pantalla saldrás a Swap Inn: saná a tus compañeros y grabá el juego. Dirigite luego hacia Jungle Graves y, después de pasar por unos caminos medio dificultosos, te vas a encontrar con Zambamon quien te dirá que quiere boxear... y, bueh... dale. Te voy avisando que te va a recontra matar a ganchos... pero, como evidentemente no le gustan las victorias fáciles, te va a dejar escapar... bueno, 'ta bien... gracias. Volvé a Swap Inn, en Tranquil Swap y, una vez ahí, hablá con el Gatomon que está ahí parado, quien te dirá que Zambamon está espantando a todo el mundo y no deja pasar a nadie... ¡se está haciendo el patovica mal! Andá a Shaman House para hablar con Sepkimon, quien te va a pedir que encuentres su máscara que, aparentemente, perdió. Si vas a Bulk Swap, encontrarás a tu amiguita Kail, quien te dirá que vio a un digimon con una máscara: este es Baronmon en East Sector.

Andá a Seriyu City y hablá con Agumon (Agumon, te extraño... vení, hacete amigo y acompañame... sniff...). Agumon te va a decir que a Baronmon le gustan los bosques y las ruinas... mmm... a veeeer... ¿dónde puede 'tar? ¡Click! (ruidito de que se me prendió la lamparita) ¡Andá a Protocol Ruins! Una vez ahí, dirigite a la izquierda, subí las escaleras y vas a ver a Baronmon quien te va a decir que él no tiene la máscara y que vio a Sepkimon en Asuka City. ¿Vamo' pa' allá? Dale...

• Otro gracioso más

Antes de entrar en Asuka City, vas a ver a Sepkimon en Asuka Bridge, a la derecha, cerca de la entrada de la ciudad. Sepkimon te va a decir que ni en dope te va a dar la máscara, así que andá a Asuka City y mandate hasta el árbol en donde te dieron las cartas para ver a Etemon, quien va a mandar fruta como un condenado y te va a enviar a Divermon´s Lake. Andá hacia allá y, al cruzar el puente, vas a ver que hay todo un camino oculto por unos árboles. Dirigite hacia allá, hablá con el tipo que está ahí... y te vas a dar cuenta de que Etemon te mintió (habría que matarlo por hacerte caminar al pedo... si hubiésemos sabido que esto daba para tanto, le habríamos pedido a Ibarra un subte que una todo el Mundo Digimon). Regresá ahora a donde estaba Etemon y el muy mariconazo se va a ir cagando (perdonen mi francés) para otro lado. Andá hacia Asuka Sewers, a la derecha, y ahí te va a dar la bendita máscara: llevásela a Sepkimon en Shaman House.

Al dirigirte a llevar la máscara, te vas a encontrar con Evemon en Wind Prairie, quien te propondrá jugar a las escondidas (che... somos grandes); si lo encontrás, te va a dar las botas para patear árboles. Estas botas, a su vez, te van a servir para encontrar a Cardmon quien, luego de caer derrotado (porque lo tenés que castigar feo), te va a dar un pack de cartas. Pero, volvamos a las escondidas. Después de que cuentes hasta diez, Evemon irá hacia Kicking Forest y vos vas a tener que revisar todos los arboles... Uuuuuy, son miles... Igual, concentrate en los que están cerca de la entrada.

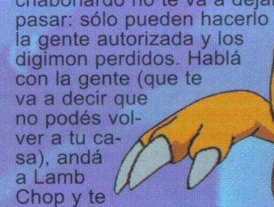
¿Volvemos al juego en sí? Dale... Llevale la máscara a Sepkimon y vas a recibir la Smelly Herb. Sepkimon te va a decir que, si le mostrás esta hierba olorosa a Zambamon, el fantasmón se va a espantar y va a huir. ¡Joya! Andá hacia Jungle Grave, mostrale la Smelly Herb a Zambamon y éste se va a ir rajando (y con flor de bronca). Seguí el camino hasta llegar a Phoenix Bay, andá hacia el oeste (a la derecha) y vas a llegar a Suzaku City.

• El huevito escurridizo

Tené en cuenta que, en cada ciudad, las armerías y tiendas de ítems son diferentes, al igual que los ítems propiamente dichos. Es importante que revises los ítems que te venden y que compruebes si son compatibles con tus digimon. Revisá los ítems y comprá armaduras y armas en el hall principal de Suzaku. Si llegaste hasta acá respetando los niveles que te dijimos (tendrías que estar en un nivel 16, más o menos), esto va a ser una papa...

Entrá en la posada (Inn), saná a tus bichos y grabá. Andá hacia el norte y peleale a la líder de ciudad... sí, para que vean todas las chicas que en estos juegos también participan. Como dije antes, es re-fácil... si tenés un digimon en el nivel que te dijimos, claro está. Al vencerla, te dirá que, para llegar a la próxima ciudad, debés cruzar el océano. Para eso necesitás el Submarimon y, para llamar a este digimon, necesitás el Digi-Egg of Sincerity.

Al salir, te vas a encontrar nuevamente a Kail quien te va a decir que quiere volver e ir a buscar a Teddy. Volvé a Asuka City y tratá de entrar en el Admn. Center en Main Lobby... para ver que el chabonardo no te va a dejar pasar: sólo pueden hacerlo la gente autorizada y los digimon perdidos. Hablá con la gente (que te va a decir que no podés volver a tu casa), andá a Lamb Chop y te





vas a enterar de algunas cosas sobre el Admn. Center. Salí, hablá con Kail, volvé al árbol donde habías hablado con Etemon y hablá con los viejitos que tienen unos trajes de Agumon para que te cuenten que Etemon se los vendió. Si vas ahora a Asuka Sewers y hablás con Mischievous Mat, te vas a dar cuenta de que Etemon se pianto.... Andá a Main Lobby, hablá con Kail, volvé a hablar con Mischievous Mat y vas a recibir los trajes: ahora podés entrar al Admn. Center.
Subí hasta el segundo piso para encontrarte nuevamente con Kail frente a una puerta. Entrá con ella y vas a ver que ese lugar se llama Master Room (no te olvides de su ubicación). Entrá y mirá la charla en la que te dicen que los ayudes a atrapar a un hacker (Lucky Mouse) que tiene a Teddy. Volvé a Phoenix Bay, hablá con la piba que te cuenta sobre un Digi-Huevo que te sirve para llamar el submarino. Dirigite ahora a Bios Swap y vas a ver una casita de metal dentro de la cual se halla el huevo... pero no podés sacarlo. Andá a hablar con Sepkimon para que te diga que Baronmon hace muy buenas bombas... Mmm... Andá a verlo (está en Protocol Ruins), hablale y te dirá que, para hacer una bomba, le falta la TNT Ball. Andá rápido a Tyranno Valley o a Plug Cape (el que vos quieras) y buscá un Triceramon para enfrentarte con él. Al vencerlo, vas a obtener la TNT Ball que debés llevarle a Baronmon para que haga la bomba. Cuando te la dé, llevala a Bios Swap y ponete detrás de la casita: cuando la bomba explote, vas a poder ingresar al lugar. Ahora, agarrá el Digi-Egg of Sincerity y dirigite rápido a Ether Jungle.

• Submarineando

Nota: Con el submarino ahora en tu poder, si vas a Divermon´s Lake, tenés la posibilidad de ir hasta Duel Island, en donde podés batirte a duelo en el juego de cartas.

Controles del submarino: con el D-pad lo movés y con ▲ avanzás y, a la vez, descendés. Si lo soltás, sube. Para emerger, te tenés que ubicar en las entradas de luz (que son las salidas) y apretar ✖.

Si vas a Asuka Bridge, a la derecha tenés otro para sumergirte. Acá entrás en Seabe también y, de ahí, seguís hasta Control Room. Las peleas acá te dan mucha experiencia y, si seguís, te vas a enfrentar a Datamon. Ojo: es muy poderoso. Acordate de este lugar. Si seguís después de Ether Jungle, vas a llegar a South Cape en donde se encuentra el gimnasio de Garudamon, el cual te hace aumentar un poco más que el de Leomon.
Seguí hasta arriba y vas a ver una especie de muelle. Parate ahí y, cuando aparezca el signo de admiración, presioná ✖ y seguí el camino con el submarino hasta South Badland en el West Sector. Los digimon de acá son más poderosos que los de los otros sectores, así que guarda. Andá hacia el norte para entrar en Noise Desert en donde vas a poder elegir entre tres caminos: al oeste está S Noise Desert; al norte, Byakko City; y al este, Pelche Oasis. Vamos al oasis un toque para sanar a tus digimon y grabar el juego. Ahora, andá hacia Noise Desert de nuevo y dirigite hacia Byakko City.

• Byakko City

Cerca de la entrada te vas a encontrar un Numemon quien, al enterarse de que vamos para allá, nos dice que no entremos dado que es peligroso. Pero nosotros, de puros bananas que somos, entramos igual.
Acá vas a ver muchos soldados. No te preocupes y continuá hasta Byakko Dome en donde el líder del gimnasio te va a desafiar. Es bastante facilongo, así que dale pa' que tenga. Una vez que caiga derrotado, te va a decir que vayas a buscar tu medalla en la habitación de al lado, pero... che, viejo... ¿en este juego son todos pistolas? Mirá qué gracioso el salame... En lugar de una habitación con una medalla, te caés repentinamente en una cueva de miércoles. Acá te vas a enterar de que los soldados pertenecen a la A.o.A., una organización cuyo objetivo es utilizar a los digimon para propósitos malignos. Si vas hacia el sur, el mismo Numemon de antes te va a rescatar y te va a llevar a Bullet Valley. Dirigite a Pelche Oasis y grabá el juego. Es posible que acá te encuentres medio perdido; dirigite al sur para salir a North Badlands W, al oeste de la cual se encuentra Pelche Oasis. Sana a tus digimon y grabá. Ahora, andá hacia S Noise Desert, hablá con los dos digimon que hay ahí y dirigite hacia el sur para llegar a Mobius Desert. Ahora, leé bien porque, si le chingás vas a perder... tenés que seguir por este camino y, apenas entres, dirigite hacia el sur (hacia abajo) una pantalla, luego una más hacia el sur y ahora tenés que avanzar tres pantallas hacia el oeste (a la izquierda) para llegar. Hace calor,¿no?
Si hiciste todo bien, te vas a encontrar en Mirage Tower. Subí las escaleras hasta Mirage Hall y comprá armas e ítems, saná a tus digimon y grabá. Andá a la cima de la torre y peleale al líder de la ciudad... que, en realidad, es el verdadero líder de Byakko City. Acá necesitás un nivel 27 como mínimo. Sé que por ahí es mucho pedir pero, sinó, te va zampar doscientos tortazos. Si le ganás, andá a Dum Dum Factory (está al norte de Bullet Valley) no sin antes grabar el juego. Para salir, hacé el camino que te dijimos pero al revés.
Al entrar en Dum Dum Factory, vas a ver a Numemon pero el guachín se te va a piantar. Vos seguí hacia adelante y lo vas a ver entrar en un lugar. Bajá las escaleras, entrá en (Duct Room 01) y vas a notar que el muy guacho es medio mago y desaparece. Agarrá el ítem de la caja, subí, caminá hacia el norte y vas ver a Numemon entrando por otra puerta, Mandate por ahí (Duct Room 04) y... desapareció otra vez. Agarrá el ítem, salí, volvé a donde subiste la segunda escalera y vas a ver a Numemon una vez más, entrando ahora por otra puerta. Volvé a seguirlo (para variar, desaparece), agarrá el ítem y andate. Ahora, subí las escaleras y andá hacia arriba para verlo nuevamente. Seguilo al Duct Room 03, agarrá el ítem, andate y entrá por las escaleras de arriba. Cuando veas entrar a Numemon al Operation Room, vas a ver también a HiAndromon quien, para cambiar la temática del juego, se va a querer boxear con vos. Ganale y te va a decir que Numemon se encuentra en las Sewers (o sea, las cloacas... lindo lugar, ¿no?). Una reja que te lleva ahí se va a abrir (antes, debés pasar por Secret Stairs). Bajá las escaleras hacia Sewers y usá los ítems de sanación porque los vas a necesitar.

• Un paseo entre la caca

Una vez en Sewers, subí las escaleras, andá por el camino de la derecha y vas a escuchar a una minita pedir ayuda. Es Lisa, que está con miedo por culpa de un oso maloso que no es otro que... WaruMonzaemon, un Winnie Pooh gigante. Te voy avisando que, para ganarle, necesitás de un nivel 30 o superior. Peleale y, una vez que lo venzas, vas a ver que Numemon es ni más ni menos que Lucky Mouse: seguilo para descubrir que se esconde en Secret Room, un lugar oculto de todo.... y de todos.
Te vas a enterar de que Teddy está secuestrado por los de la A.o.A. (¡sí! ¡Fueron esos guachos!) y que la Game Master (la minita con la que hablaste en Master Room) es parte de esa banda. Ahí van a caer unos soldados con Kail de rehén (de paso, te enterás que es la hermana de Lucky Mouse y que en verdad se llama Kurt). Para salvar a su hermana, le entrega un ítem que ellos querían, pero los chabones te atacan y convierten a Kurt en un Oinkmon. Se quedan sin energía y vos te tenés que enfrentar a él. Luego, volvé a Asuka City para salvar a Teddy.
Al llegar a Asuka Bridge, vas a ver que te han cerrado las rejas de la ciudad para que no intentes garcar los planes de estos terroristas. Andá, entonces, a la derecha, llamá al submarino y seguí el camino hasta el Control Room en donde Datamon te dice que necesitás un Do Staff Pass. Volvé a donde estaban Lisa y Kurt (el Secret Room), hablá con Kail y contale todo. Lisa te va a pedir que busques a Keith y a Nick para que te ayuden a buscar la tarjeta. Dirigite, entonces a UG Suzaku Lake... te preguntarás dónde queda, ¿no? Fácil: andá a Suzaku City y, en donde derrotaste a la líder de la ciudad, hay una escalera; bajala, salí por la puerta y andá con el submarino hasta el lugar. Los vas a encontrar boludeando ahí. Hablales y volvé a Secret Room.
Después de ordenar todo (era un bardo, che... uy... se parecía a mi cuarto),
Nick te va a dar el Staff Pass: llevaselo a Datamon quien te va a abrir unas puertas que te llevan al interior de la ciudad, pero entrando por las cloacas... qué feíto... y el olor... ufff... Estate atento porque vas a tener una serie de batallas muy grosas, así que andá preparado con buenos ítems de sanación. Después de unas cuantas batallas fáciles con soldados, vas a encontrar, hacia el norte, la entrada a Admin. Center en B1F (o sea, el subsuelo). Vienen más peleas. Ahora, vas a llegar a Basement Stairs y acá los soldados son más fuertes, así que, ojo. Después de muchas batallas, subí las escaleras para llegar hasta Admin. Center 1F y, después de una pelea, pasá por la puerta de tu derecha que te lleva a Main Lobby. Andá hasta Asuka Inn, curate y grabá el juego... Esto es medio una trampita pero, cada dos o tres soldados, es recomendable que vengas a grabar y más antes de entrar a Master Room (de verdad, haceme caso).
Seguí subiendo por las escaleras que ya conocés hasta Admin. Center 2F y va a aparecer un digimon al que tenés que prestarle mucha atención para el futuro. Su nombre es Vemmon y, cuando le ganes, entrará de nuevo en el cuarto de donde salió. Ahora, tenés que entrar y pelearle a la Game Master (seguí mi consejo de volver a Asuka Inn para grabar).
Si mirás bien, vas a ver unos cuadros en las paredes, cada uno con una letra. Tocalos en orden para ir formando la palabra MONSTER y una puerta se va a abrir (y no tuviste que decir "ábrete sésamo" ni nada por el estilo). Al entrar, vas a ver a tres soldados: a esta altura del juego son una papa, ya que debés tener seguramente a tus digimon en nivel 35 o más). Luego, viene la minita ésta que se hace la mala. Los dos digimon que usa primero son muy fáciles, pero el tercero es un bardito... así que, cuidado (usá todos tus ataques más poderosos). Después de ganarle, van a venir Lisa y uno de sus amigos, y te vas a enterar de que son policías (la verdad, la minita parecía cualquier cosa menos rati). Pero los planes de la A.o.A. no terminan acá y no podemos volver a casa. Es por eso que necesitamos el Digi-Egg of Knowledge para ir al North Sector por medio de los agujeros de miércoles que viste por todo el Mundo Digimon.

• Se te mueve el suelo, se te mueve

En Byakko City, los verdaderos habitantes han tomado la ciudad. Entrá, andá para Underground Cave y hablá con todos los soldados. Uno te va a contar que Bulbmon está abriendo caminos en la red y que está desaparecido en South Sector. Andá por el camino desde East Sector (es más largo, pero haceme ca-



so) y hablá con todo el mundo, dirigiéndote a Suzaku City. Cuando llegues a Phoenix Bay, vas a sentir un temblor... y te entra la duda de si fueron los porotos de anoche o un terremoto... mmm... me suena que es la segunda opción, así que andá rápido a Suzaku City para grabar el juego y hablar con Patamon (sinó, te vas a quedar trabado ahí... de verdad). Andá hacia Ether Jungle, avanzá, doblá a la derecha para encontrar unas escaleras, subí por ellas y entrá en Jungle Shrine. Acá te vas a pudrir de ver a Numemon. Seguí todo hasta Catacombs y hablá con la líder quien te va a hablar de los distintos problemas que hay en la red y los temblores. Acá también está Zambamon en un costado, listo para pelearte... pero no es un factor determinante para el juego, así que vos decidís. Bajá las escaleras, entrá en ese agujero, avanzá por el camino todo derecho, bajá por la primera rampa y ahí doblá a la derecha. Vas a ver el ícono de una escalera... pero no hay escalera. ¿O sí? Mandate por la escalera invisible hasta arriba y luego doblá a la derecha (oeste) para entrar en un lugar que se llama Bug Maze Pit.
Bulbmon vuelve a aparece y quiere otro round. Está buscando revancha, así que dásela. Al ganarle, entrarás en el agujero negro y estarás en Amaretsu Server.

• 'ta todo lleno de malos

Hablá con el pibe y grabá. El pibe te dio una carta que te va a servir para diferenciarte a vos de los demás Tamers y les va a decir a los soldados que vos también sos uno de ellos. Igual, ojo con lo que hacés: no te hagás el loqui porque la A.o.A. ha tomado el control de *todo* este servidor. Ahora, salí para enconrarte en East Wire Forest y andá en dirección a Seriyu City, que ahora se llama Qing Long City. Acá están todos como Kurt o sea, para la parrillita. Andá a donde estaba el líder de la ciudad y vas a ver un soldado diferente a los demás. Peleale, ganale y agarrá el ítem que deja caer.
Ahora, saná a tus amiguitos digimon y andá al lugar en donde antes estaba Suzaku City, que ahora se llama Zhu Que City (no podés usar el trencito, hay un piquete, no hay electricidad... igual que acá). Andá a Shell Beach, debajo de Central Park, y mandate en submarino hasta llegar a Phoenix Bay. Entrá en la ciudad usando la identificación que le choreaste al líder de la otra ciudad, grabá y andá a pelear contra el líder de esta ciudad. Es muy fácil. Luego, tomá la escalera de atrás, salí, usá el submarino y vas a salir a Zhu Que UG Lake. En la parte más alta, vas a encontrar el ítem para ir a Norths Sector. Volve a Asuka Server... un bajón, lo sé... pero, bueno...

• Circuit Board

Dirigite a Plug Cape, subí la escalera para ver un agujero, metete y te vas a encontrar en Circuit Board, que vendría a ser como el camino cibernético que une a las dos ciudades. Avanzá siempre hacia el norte (hacia arriba). Si ves algunos digimon en el camino, quiere decir que vas bien. Después de un buen rato y muchas peleas, vas a llegar a Boot Mountain, tras lo cual debés ir a Genbu City, que está al este de Boot Mountain (a la derecha), pasando por Snow Mountain y Freeze Mountain. En Snow Muntain tenés una posada para descansar. Grabá y andá hacia la izquierda para salir a una especie de balcón. Subí la escalera, boxeate un ratito con el Gembu líder (no es muy complicado), salí y grabá de nuevo.
Ahora, regresá por el camino por el que viniste para llegar a Boot Mountain, seguí hacia el oeste y vas a llegar a Kulon Mines. Seguí por el caminito hasta encontrar unas escaleritas y una puerta que te lleva a Kulon Pit (si por casualidad te llega a decir otra cosa, salí porque te equivocaste de puerta). En Kulon Pit (vas a ver una puerta en donde está MetalEtemon; grabá porque al lado está Guardramon), bajá la escalera y entrá en Ice Dungeon. Acá vas a ver unas luces en el piso; son como una especie de teletransportadores. Los azules son para entrar, los rojos para salir y el verde es una combinación de ambos. Andá todo para abajo y a la izquierda de la pantalla, y vas a ver dos transportadores azules: el que está más a la derecha te lleva directo a una minuza: Ice Witch (bruja de hielo... y la pinta, la tiene). Castigala por mala (es facilonga) y metete por el portal verde de al lado, que te lleva de vuelta al principio. Ahora podés ir a Fire Dungeon.
Seguí bordeando el camino por la derecha y, si ves explosiones, cuidate porque te pueden reducir la energia a 1HP. Al llegar al final, tomá las escaleras y vas a ver a un chabón: es Fire Knight (caballero de fuego). Este es un poco más complicado que los anteriores, pero no creo que te haga pasar un mal rato. Luego, seguí hacia Dark Dungeon.

• Apretando botonitos

Apenas comiences a avanzar, la luz se va a ir (¡Edesur y la grandísima..!). Lo que tenés que hacer es pisar las luces anaranjadas para que se prendan nuevamente. Si llegás a pisar una azul, vas a volver al principio. Luego de pelear (y de vencer, por supuesto) a Dark Knight (Caballero Oscuro), seguí hacia Chamber Room, saná a tus digimon y grabá el juego. Ahora, si seguiste esta guía, quiere decir que tenés los cuatro pases de los líderes de las ciudades y, por ende, podés volver al mundo real... aunque sólo por ciento ochenta segundos (tre' minuto', pa' hacerla más fácil). Así que tenés que hacer todo a los pedos... Vas a entrar en UnderWater Station. Andá bien rápido para la izquierda, después para abajo, tocá los botones de esa computadora y vas a escuchar un ruido. Ahora, mandate para la derecha y subí bien rápido: vas a llegar a Military Base Magasta B2F. Subí (te vas a encontrar a un robot de la A.o.A.), andá hacia el sur (hacia abajo) y tocá la otra computadora (te

Digimon World 3

sentís un re-hacker, ¿no?). Al tocar ese panel, se va abrir una puerta que está en Military Base Magasta B1F y que te permite entrar en la base. De todas maneras, aunque te apures y corras a lo bestia, no vas a llegar. Volvé a Chamber Room, andate para Master Room en Asuka City y, después de una breve charla con Lisa y demás, te van a decir que debés ir a Mirage Tower, pero en Amaterasu Server (es la misma combinación de pantallas para pasar el desierto).

• Pateando de un lado a otro

Al llegar a Mirage Tower, hablá con el líder de ahí, que es Chuck. Este te va a decir que vayas a Bai Hu Cit, para conseguir otro pase que te permita continuar con tu aventura. Esta ciudad es el equivalente Byakko City y, al llegar, unos patovicas en la puerta no te van a dejar entrar. Andate a Master Room, hablá con Lisa y ella los irá a arrestar. Dirigite ahora hasta el Bai Hu Dome y peleale al líder (es muy fácil). Mandate hacia North Sector (igual que hiciste en Asuka Server) para ir a Xuan Wu City, que es el equivalente a Genbu City, peleale al chabón y ya tenés los cuatro pases.
Dirigite ahora a Amaterasu City. Apenas llegues, entrá en la posada, grabá, saná a tus digimon y preparate para unos cuantos rounds. Anda a Admin. Center, peleándoles a todos hasta llegar a Master Room. Antes de entrar, volvé a grabar el juego. Acá, la puerta se abre de la nada y podés entrar a los cuarteles de los hackers. Unos guardias un tanto distintos a los otros van a aparecer: dales cachengue y vas a descubrir que el tipo que está detrás de todo esto es el presidente de MAGAMI. Para ser el capo de los capos, este quía es muy fácil y más con los digimon que tenés a esta altura.
Volvé a Amaterasu, grabá el juego, hablá con Lisa y con el chabón que está con ella (dos veces con cada uno) y andate a Qing Long City, más precisamente a Qing Long Tower. Hablá con el chaboncito para descubrir que ya encontró la solución... pero que no tiene electricidad. Dirigite a Gale Tower en Seriyu City de Asuka Server y hablá con Airdramon... el guacho ni se despertó, pero no importa.
Mandate para Amaterasu City, luego a Login Room (está en Main Lobby; es la puerta en donde empezaste), hablá con Kurt y ahora... tenés que volver a Asuka City (qué bajón, loco... ¿Todo eso hay que patear? Y, sí...). Entrá en Master Room y luego a donde peleaste con Game Master para ver tres Vemmon: seguilos.
Al llegar a Asuka City, grabá. Vas a ver que todos se han convertido nuevamente en Oinkmon. Si vas a Central Park, vas a ver a Kail: hablale, volvé a Amaterasu City (sí, otra vez) y dirigite a Master Room. De repente, de la nada, te va a aparecer Lord Megadeath (que, lamentablemente, no tiene nada que ver con la banda). Después de una hermosa charla, saná a tus bichos, comprá los ítems que necesites, grabá y metete por el portal...

• Ay, mamita... se viene la finalcita...

Te vas a encontrar en un lugar del cual no podés regresar, llamado Gunslinges 1F). Ahora, vas a tener que destruir los bloques que tapan el paso. Para el primero, entrá en los portales verdes, hasta encontrar un panel de control. Después, tenés que tomar el portal azul. Luego, para el segundo bloque es igual, pero el portal te lleva a Gunslinges 2F y Metal Soldier va a aparecer. Luego de machacarlo, tomá el primer portal que tenés y encontrarás el panel de control. El tercero es igual que el segundo, pero los guachos te la van a complicar un poco más con un guardia al final. El último bloque es el más fácil.
Después, vas a encontrar un portal con el chabon que viste entrar anteriormente por uno de los ya conocidos portales. A pesar de que te tiemble el piso, dale para adelante y no pares para nada. Un digimon te va a cortar el paso y, si creés que éste es complicado, esperá a ver lo que es la final. Una vez que lo venzas, entrá al control Room para enfrentarte a Lord Megadeath.
Vas a tener que usar todos tus mejores ataques y concentrarte en atacar y no en usar tus técnicas (a no ser de que tus técnicas sean muuuy grosas). Cuando lo liquides, se va a piantar para activar a otro digimon; saná a tus amigos y metete por el portal...
Este nuevo digimon se pone como loco, se come a Lord Megadeath y dice que ahora se llama Galactimon... y que quiere absorber la Tierra... qué chabón jodido, che...
Tenés que tener a tus compañeros sí o sí en forma Mega y tenés dos blancos para atacar: la cola y la cabeza. Los ataques de la cola son poderosos pero, dado que vos también podés atacarla, la cosa se empareja. El tema es con el cuerpo: no sólo lanza un disparo capaz de dejar a tu digimon con un solo HP (curalo lo más rápido que puedas), sino que además no le podés causar daño alguno. Así que, movete y esquivá sus ataques. La etapa de la cabeza es tan jodida como la anterior. Vos dejá que te ataque (lo va a hacer hasta tres veces seguidas), concentrate en sanar a tus digimon y, si tenés el accesorio Counter, no dudes en usarlo para que tus personajes contraataquen. De más está decir que tenés que darle con todo lo que tenés... y que no sería raro que tengas que revivir a tus chicos muchas, pero muchas veces.
Una vez que Galactimon caiga, habrás vencido y habrás convertido en un verdadero Maestro Digimon.

Bueno, bueno... felicitaciones. Nada menos que el Digimon World 3 ha caído rendido a tus pies. Ahora podés dedicarte a recorrer el Mundo Digimon a tus anchas sabiendo que no hay nadie superior a vos. Disfrutalo porque te lo merecés. Nos vemos.

club play

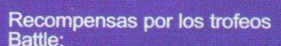


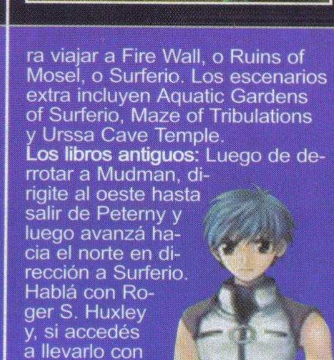


UN JUEGO MARAVILLOSO









Si no sabés de qué la va este Star Ocean: Till the End of Time, te lo resumimos en pocas palabras: es uno de los mejores RPG que puedas jugar jamás. Clarito, ¿no? Dos DVDs de aventura pura, con personajes originales, planetas enteros por explorar, escenarios fantásticos y todo lo que uno puede esperar de un RPG de Square Enix. Si ya lo tenés, andá disfrutando de estos trucos. Y si no lo conseguiste todavía, andá corriendo a comprarlo...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME: 9,70

Habilitar dificultad Universe: Completá el 30% o más de la Battle Collection.
Habilitar prueba de música: Completá el 60% o más de la Battle Collection.
Habilitar dificultad 4th Dimension: Completá el 70% de la Battle Collection.
Habilitar modo Full Auto: Completá el 95% o más de la Battle Collection.
Habilitar escenario secreto: Completá el juego y vas a habilitar un escenario oculto llamado Cave of Trials que consta de diez niveles.

Recompensas por los trofeos Battle:
- **15% o 45 trofeos:** Habilita el color para dos jugadores durante el juego. Presioná ▲ en la pantalla de Status para usarlo.
- **25% o 75 trofeos:** Habilita el modo Universe cuando comenzás un nuevo juego.
- **40% o 120 trofeos:** Habilita el color para tres jugadores durante el juego. Presioná ▲ en la pantalla de Status para usarlo.
- **55% o 165 trofeos:** Habilita la prueba de música. Presioná ■ en la pantalla de Battle Trophy para usarlo.
- **65% o 195 trofeos:** Habilita el modo 40 cuando comenzás un nuevo juego.
- **80% o 240 trofeos:** Habilita el color para cuatro jugadores durante el juego. Presioná ▲ en la pantalla de Status para usarlo.
- **95% o 285 trofeos:** Habilita el modo Full Active en las batallas cuando comenzás un juego nuevo.

Escenarios Extra: Luego de terminar el juego, éste se va a grabar con el nombre de Clear. Al cargar este juego, vas a aparecer en el Save Point de Spiral Tower, justo antes de la batalla con el Boss final. Bajá por las escaleras y hablá con el conejo para viajar a Fire Wall, o Ruins of Mosel, o Surferio. Los escenarios extra incluyen Aquatic Gardens of Surferio, Maze of Tribulations y Urssa Cave Temple.
Los libros antiguos: Luego de derrotar a Mudman, dirigite al oeste hasta salir de Peterny y luego avanzá hacia el norte en dirección a Surferio. Hablá con Roger S. Huxley y, si accedés a llevarlo con vos a Duggus Forest, él te dará los Libros Antiguos (Ancient Books).

club play

En este número de la Club Play no te pierdas...

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
ADELANTO EXCLUSIVO



ESTRATEGIA 1º PARTE



+ FUSIONES ESPECIALES



ESTRATEGIA COMPLETA



ESTRATEGIA CLASICA



TRUCOS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
P= Preview
I= Informe
R= Review

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PS2:
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Aventura Gráfica - USA) *****
- Mortal Kombat: Deception (Lucha - USA) ****
- Robotech: Invasion (Acción - USA) *****
- TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (Carreras - USA) *****
- Conflict: Vietnam (Acción - Mult.) ****
- Tony Hawk's Underground 2 (Deportes - USA) *****
- Armored Core: Nexus (Ac. - USA) ****
- Crash Twinsanity (Avent. - USA) *****
- Rocky: Legends (Dep. - USA) *****
- Shadow Hearts: Covenant (RPG - USA) *****
- Shark Tale (Aventuras - Multilingüe) ***
- Final Fantasy XI Chains of Promathia (RPG Online - USA) *****
- Star Wars: Battlefront (Ac. - USA) ****
- X-Men Legends (Acción - USA) ***
- Second Sight (Acción - USA) ***
- King of Fighters: Maximum Impact (Lucha - USA) ***
- The Red Star (Acción - USA) ***
- FIFA Soccer 2005 (Dep. - USA) ****

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:
1- Winning Eleven 6
2- Crash Team Racing
3- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
4- Metal Gear
5- Final Fantasy VII
6- Harry Potter and the Chamber Of Secrets
7- Metal Slug X
8- Gran Turismo
9- Final Fantasy VIII
10- Alundra

PS2:
1- Winning Eleven 8
2- Conflict: Vietnam
3- Crash Twinsanity
4- Star Wars: Battlefront
5- Silent Hill 4: The Room
6- Resident Evil: Outbreak (Cast.)
7- Street Racing Syndicate
8- Viewtifull Joe
9- Colin Mc Rae Rally 5
10- Smash Court Tennis Pro Tournament 2




00025
9 771666 631006